ONIMUSHA • 7 BLADES • CONFLICT ZONE • THE GETAWAY • Z.O.E. • RED FACTION • ANACHRONOX

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES[...] BENELUX

MEI 2001
NUMMER 05
JAARGANG 08



CONKER'S BAD FUR DAY

vnu business publications
F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

NAAR AANLEIDING VAN DE PU AWARDS VROEGEN WE ONZE EIGEN EXPERTS NAAR DE BESTE GAME VAN 2000...

DE REDACTIE



JEROEN
BESTE GAME VAN 2000?
PERFECT DARK
"IK HEB ZELDEN ZO'N VETTE CONSOLE SHOOTER GEZIEN, EEN JUWEELTJE."



ED
COLIN MCRAE 2.0
"EEN GAME DIE JE DOOR DE PERFEKTE BESTURING HET GEVOEL GEEFT DAT JE ZELF ACHTER HET STUUR ZIT."



DRE
POKÉMON RED
"OMDAT DIE GAME AL EEN JAAR LANG VAST-GEROEST ZIT IN MIJN GAME BOY COLOR."



BORIS
METROPOLIS STREET RACER
"IN HET LAND DER BLIN-DEN IS ÉÉNOOG KONING WANT EIGENLIJK WAS VO-RIG JAAR ALLES SLECHT."



NIELS
DRIVER 2
"DE VRIJHEID, COOLE WAGENS EN HET VETTE RETRO-SFEERTJE GINGEN ER BIJ MIJ GOED IN."



JAN
THIEF 2
"OMDAT DE GAME VOORT-BORDUURT OP HET ORIGI-NELE CONCEPT VAN DEEL 1, ZONDER DAT HET ZIJN ORIGINALITEIT VERLIEST."



J.J.
NBA2K
"OM DE DREAMCAST VOOR 'T LAATST EEN HART ON-DER DE RIEM TE STEKEN, ZO'N VETTE CONSOLE HAD 'N BETER LOT VERDIEND."



SKATE
ISS PRO EVOLUTION
"MIJN GEBEDEN ZIJN VERHOORD, EINDELIJK EEN FOOTIEGAME DIE NAAR MIJN HOGE STAN-DAARD OPLEEFT."



SARA
DE PS2
"KAN IK EINDELIJK DVD'S KIJKEN. WAT? KAN JE ER OOK GAMES OP SPELEN!? NIET TE FILMEN, ZEG!"

prijs en cijfers

De reacties op de nieuwe PU waren overweldigend. Het kostte dan ook weinig moeite om Yo! Post helemaal aan dit onderwerp te wijden (zie pag. 6 en 7). Twee zaken wil ik er toch nog even uitlichten: de prijs en de cijfers.

Allereerst de prijs. Vanaf deze maand kost Power Unlimited ƒ 6,50, BFR 125 of € 2,95. Om voor het gemak even in guldens verder te rekenen: dat is 55 cent meer per maand. Hiervoor koop je nog geen pilsje, eet je nog geen patatje en verstuur je net één SMS'je. Én... je krijgt vanaf nu veel meer waar voor dat hele kleine beetje meer geld. We zullen je de details besparen, maar de verhouding advertentiepagina's en redactiepagina's is met ingang van dit nummer aangepast in het voordeel van de laatste. Meer pagina's games dus!

En dan de cijfers. In het vorige nummer hebben jullie het al kunnen merken: PU wordt strenger. Een game moet nu wel heel bijzonder zijn, wil ie 90 of meer scoren. En als een game tussen de 80 en 90 krijgt, dan mogen de makers ervan uitgaan dat ze iets gemaakt hebben dat ver uitsteekt boven het gros van alle games. Een game die tussen de 70 en 80 scoort, is een prima game. Tussen de 60 en 70 is de game niet slecht, maar ook geen toppertje. Hieronder komt pas de gevarenzone, waarbij uiteraard alles onder de 50 als het aan ons ligt niet verkocht wordt.

Tot slot: we hadden op pagina 82 graag de eerste Second Opinions gepubliceerd, maar blijkbaar zijn jullie het met al onze reviews eens. Laat wat van je horen!

MARK





COVERVIEW



Een game met in de hoofdrol een slecht gehumeurde, zuipende, hasjrokende, brutale, gewelddadige, kotsende eekhoorn die de meest gore taal uitslaat... is dat nou leuk? Ja, dat is verschrikkelijk leuk. Verplicht checkvoer voor alle N64 gamers.

SPECIAL REPORT LE MANS 24 HOURS



Het waren weer zware dagen voor J.J. Onder het genot van een drankje urenlang zitten op een zonovergoten terrasje in Marseille, een aantal rondjes meerijden met een Dodge Viper en o ja, er moest ook nog even een game gecheckt worden.

SPECIAL REPORT GAMESTOCK 2001



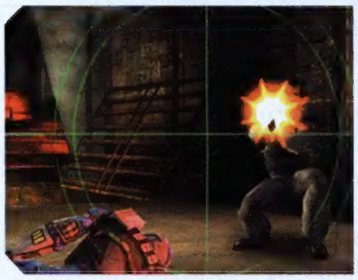
PU baas Mark kreeg al de sneak preview in Las Vegas maar in Seattle konden we dan eindelijk echt met de Xbox spelen! Jan nam een achttal games onder handen, met wisselend enthousiasme overigens. Tevens aandacht voor de komende PC games van Microsoft.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 5 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES...



P36 Onimusha Warlords
Gezien het boeiende Japanse verhaal over eer en wraak, de intense combat (met heel veel zwaardgevechten) en de uitstekende graphics, mogen we Onimusha een game noemen om naar uit te kijken. Binnenkort in alle PS2 theaters.



P40 Red Faction
In Parijs werd J.J. in de gelegenheid gesteld een middagje met Red Faction te stoeien. Volgens onze spierbonk met hersens kan dit weleens dé first person shooter van het jaar worden. De Geo-Mod technologie gaat op zeker nieuwe standaards stellen.



P44 Zone Of The Enders
Een aanrader voor alle Mech fans. Maar zelfs als je not into Mechs bent, is het de moeite waard om Zone Of The Enders eens een keer te huren want deze game laat op verbluffende wijze zien waar de PS2 in grafisch opzicht toe in staat is.



P45 Ring of Red
Een absurd verhaal van vechtende robots tijdens de tweede wereldoorlog gecombineerd met dikke gameplay zorgt voor een fraaie beoordeling van deze opgespicede turn-based-realtime-mech-combat-sim-action-strategy-RPG.



P46 F1 Racing Championship
Op het gebied van realisme moet F1 Racing Championship het afleggen tegen GP 3. Voor de gemiddelde raceliefhebber (en dat is nog altijd verreweg de grootste groep) is F1 RC de beste PC racegame van dit moment.



P55 ISS Pro Evolution 2
Hoewel er geen revolutionaire verbeteringen hebben plaatsgevonden, is ISS Pro 2 volgens footie-specialist Skate wellicht de beste soccergame ooit gemaakt. De PlayStation heeft de schijn tegen maar er verschijnen dus toch nog steeds dope games voor de oude doosch.



P56 Settlers 4
Settlers 3 was een klapper en deel 4 borduurt daar veilig op voort, helaas zonder al te veel nieuws te bieden. Dat is in feite ook het belangrijkste kritiekpunt want jongens, wat is die game ook deze keer weer rete-verslavend!

Rubriek / Titel	Platform	Pagina
INHOUD		
YO! POST		6
NIEUWS		8
COVERVIEW / CONKER'S BAD FUR DAY	N64	20
PREVIEWS		
Anachronox	PC	24
The Getaway	PS2	26
Arcanum	PC	29
7 Blades	PS2	30
World Rally Championship	PS2	33
Fallout Tactics	PC	34
Onimusha Warlords	PS2	36
Red Faction	PC	40
REVIEWS		
Zone Of The Enders	PS2	44
Ring Of Red	PS2	45
F1 Racing Championship	PC	46
The Sims Housepack	PC	49
Starwars Episode 1, Starfighter	PC	50
Serious Sam	PC	51
Quake III Revolution	PS2	52
Shadow Of Memories	PS2	53
Kingdom Under Fire	PC	54
ISS Pro Evolution	PSX	55
Settlers IV	PC	56
Daytona USA	DC	59
Dragon Riders	PC	61
Conflict Zone	PC	62
Street Fighter EX 3	PS2	64
SHORTS		
NBA Hoopz	DC	48
NBA Hoopz	PS2	48
Buzz Lightyear	DC	60
Buzz Lightyear	PSX	60
Buzz Lightyear	GBC	60
Hostile Waters	PC	65
Thunderbirds	GBC	65
Ultimate BMX	PSX	65
Pocket Soccer	GBC	65
SPECIAL REPORT		
Le Mans 24 Hours	PS2	42
Gamestock 2001	Xbox / PC	66
LID WORDEN VAN DE PU?		58
EEUWIG LEVEN		70
HARDWARE		76
POWER SALES		79
SECOND OPINION		82



Settlers IV: rete-verslavend!

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

PROBS

Hallo daar PU, eerst wil ik jullie even probs geven voor de nieuwe look. Wauw. Het geheel ziet er veel strakker uit, het kleurgebruik is rustiger, maar de grootste verbetering: de lay-out van de reviews. Leest veel makkelijker zo, bedankt!
Toch is er iets wat ontbreekt, iets dat misschien erg aantrekkelijk zou zijn voor gamers, namelijk naast een rating voor Graphics, Gameplay en Sound ook een rating voor Houdbaarheid. Dit is toch heel belangrijk, misschien wel hèt belangrijkste, criterium voor het kopen van een game.
Neem bijvoorbeeld Tetris. Tetris zou voor graphics en sound niet goed scoren, maar de houdbaarheid zou zeker een 10 verdienen. Dit komt terug in de algehele rating, want Tetris moet natuurlijk nog steeds een 8 of hoger hebben. En zeg nou zelf, je wilt je hardverdiende geld toch niet uitgeven aan een game die je in een weekend hebt uitgespeeld? Ik voel me dan flink genaaid.
Ach ja, zie wat jullie ermee doen, in ieder geval weer wat "food for thought".
Oliver uit Brunssum

Prima idee, maar we doen het toch niet. Lekker PU!

RECLAMES

In de vernieuwde PU stond in de brief van de redactie die Mark geschreven had een fout. Er staat namelijk dat de Qwifz weg zijn. Nou is dat niet zo erg, maar dan staat er dat de PU alle ruimte wil gebruiken voor jouw en ons favoriete tijdverdrijf. Nou waarom staan er dan van die stomme en vervelende reclames in jullie bladeren. Het antwoord weet ik eigenlijk al want dat is om niet te veel verlies te draaien.
Sommige reclames zijn nog wel te begrijpen zoals die van Nintendo en de reclames van Nokia of die van Ericsson, daar lig ik ook nog niet wakker van, maar wat de Landmacht en de Marine of Volkswagen met games te maken hebben? Ik weet het niet.
Nou, leg dit maar eens uit en ik zou zeggen ga voor de rest zo door, dan zal ik ook nog eens lid blijven.
Jeffry van Staalduinen, 's-Gravenzande

De Landmacht, de Marine en Volkswagen vinden het even stoer om in PU te staan als jij. Het verschil is dat de drie eersten er voor betalen en er zo voor zorgen dat we dit blaadje überhaupt kunnen maken. Geloof ons nou maar; zonder advertenties zou er echt geen PU kunnen bestaan!

TJA

Tja, niet om af te zeiken hoor maarre, best wel eentonig en saai kleurgebruik en ik vind het ook wennen dat alles bovenaan de bladzijde staat maar er staat wel meer info en het is allemaal wat overzichtelijker. Het ziet er op zich wel professioneler uit.
Tja ik moet toch wat goeds zeggen anders kwets ik tere zieltjes hè.
Jerrald v/d Belt

Niks moet.

STRAK

Allereerst, jullie nieuwe vormgeving ziet er inderdaad strak uit en je merkt duidelijk dat er veel meer info in past omdat niet alles meer scheef staat! Het enigste waar ik toch wat commentaar op heb, is het logo. Dat is me iets te strak. Organiseer een wedstrijd of zoiets. Ik heb al hele mooie logo's gezien voor jullie site.
Maar nu de echte reden waarom ik jullie een 'briefje' stuur. Alle grote spellen zijn zo'n beetje ge(p)reviewd door Jan. En grote spellen zijn spellen die 1 of meer pagina's bedekken. Hij deed er maar liefst 13. J.J. slechts 2 net als Dre. Boris zelfs maar 1 en nieuwkomer Jeroen deed er 3! De rest heeft kennelijk geen tijd?! Oké, jongens ga zo door dan blijf ik abonnee!
Mike Punte, Wijchen

Boris was op vakantie in Maleisië, J.J. had een paar perstrips, Skate was op hip-hop tournee in Tanzania en Dre was terug van vakantie maar dat wist ie zelf nog niet. Tja, en dan is Jan dé man.

BON VAN DE MAAND

Nieuwe PU, nieuwe prijzen. Ook deze maand wint de schrijver van de Brief van de Maand geen stuurtje meer maar krijgt hij of zij een Free Record Shop waardebon ter waarde van ƒ 100,- .

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

VRAGEN

Hallo toffe gassies van de PU!!!!!!!!!!! Ik heb een paar vraagjes over de nieuwe PU.
Vraag 1: In de nieuwe PU is er geen Qwifz meer, komt die er nog in?
Vraag 2: Hoe werkt het beoordelen van de games?
Vraag 3: Waarom zijn de cijfers van de beoordelingen veranderd?
Vraag 4: Waarom heeft de PU een nieuw uiterlijk en een nieuwe inhoud gekregen?
Vraag 5: Waarom verkopen jullie zelf geen games?
Niel Buskermolen van de Aalsmeerderdijk

1. Nee.
2. Heel goed, dank je.
3. Leek ons wel strak.
4. Pfoeeeeeeee.
5. Er mee spelen en er over schrijven is veel leuker.

COOL?

Yo PU Dudes, de nieuwe look van jullie blad is erg cool. Maar het zou nog cooler zijn als bij de inhoud weer staat voor welk platform de games zijn waar jullie een (p)review over hebben geschreven. En verder een Mods en Updates rubriek van de nieuwste en vetste mods en updates van internet (bijvoorbeeld UT Infiltration, QIII:A Alliance, Halflife They Hunger etc.). En de scherpe randen en hoeken in het logo en het blad zelf zouden ook wel wat ronder mogen. Dan zou ik best wel wat meer dan ƒ 5,95 willen dokken voor jullie te gekke blad.
Het zou ook wel cool zijn als het blad wat dikker werd en echt alle games werden gereviewd, ik heb dan ook nergens een review van RE 3 Nemesis voor de PC gezien in jullie blad terwijl die al een tijdje in de winkels ligt. Wat ook niet overbodig is: elke maand een lijstje van gamesites op internet en eventueel nog een beoordeling.
Ronald Veenkamp via Internet

Anders nog iets?

GEFELICITEERD!!

Xtreem verbeterd en een stuk professioneler. Bij de inhoud is het soms wat lastig zien welke bladzijde je moet hebben en was het misschien toch handiger geweest als jullie in de inhoud ook erbij hadden gezet voor welk systeem het spel is. Ik bedoel, stel, je wilt even snel kijken welke PSX/One/2 spellen er in het blad staan, of je zoekt een bepaald spel, is dat toch handiger als je dat snel wilt vinden. Maar aan de andere kant, je geniet wel meer van het nieuwe uiterlijk.
Ik vind het ook jammer dat de Qwifz weg zijn, die vond ik altijd wel grappig, net op het eind een beetje humor. Second opinion is op zich wel een goed idee, het komt toch wel vaak voor dat ik in de Yo! Post lees dat iemand het niet eens is met de beoordeling. Nog een grote vooruitgang vind ik de uitbreiding van de nieuwsrubriek. VIER keer zo veel als vorige maand!
Mark de Vlieger, Houten

Vanaf dit nummer zetten we de systemen in de inhoudsopgave erbij. Good thinking Mark!

SYSTEEMEISEN

Ik zag de nieuwe PU op m'n deurmat vallen en wat zag ik daar? Een mooie gerestylde PU! Allemaal lekker uitgebreid alles en alles heel erg mooi ingedeeld, eerst wel ff zoeken naar de punten van een spel maar ook die had ik snel gevonden. Alleen, waar zijn de systeemeisen? Dat is natuurlijk het belangrijkste van alles voor iemand die het nog moet doen met een Pentium 233 Mhz en 48 Mb RAM want op mijn PC is niet echt veel meer te spelen en als ik dan een spel wil kopen dan wil ik er wel zeker van zijn dat het spel ook iets doet...
mzzl, Daan

Tja Daan dat blijft een probleem. Wij spelen zelf natuurlijk met high-end PC's en zijn niet altijd in staat om ook te checken of een game goed draait op een PC met minder specs. We kunnen natuurlijk de systeemeisen opvragen bij de fabrikan-

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ten maar dat zijn dan dezelfde die op de doos komen te staan en-nuuh... we nemen aan dat jij ook wel weet dat die niet altijd even betrouwbaar zijn. En dan zeggen wij, liever geen info dan (wellicht) onbetrouwbare info.

ZWAAR TRENDY & VETTE SHIT

Hey mensen van de wereld die PU heet. Allereerst gefeliciteerd met het te gekke nieuwe design van de PU. Het ziet er in een keer een stuk volwassener uit. Flink leentjebuur gespeeld bij The Designers Republic zo te zien hi hi! Het is wel een beetje wipeout geworden hè! (maar who gives a fuck, wipeout is cool dus zo ook dit nieuwe design!) Het is wel zwaar trendy op het moment hè, al die kille kleurtjes en strakke vlakjes. Oh ja en de pixel is helemaal terug van weggeweest, laat je website maar zien alsof hij voor een oude Commodore gemaakt is, pixels zijn hot als je de designers moet geloven. En omdat ik zelf ook webdesigner van beroep ben kan ik dit alleen maar beamen.....kortom, vette shit dudes!

Roel Tuerlings

Leentjebuur gespeeld, waar zie je ons voor aan? We máke the rules!

GEORGANISEERDER

Hé, PU redactie. Ik ben niet zo iemand die ff komt zeiken ofzo.
Ik wil gewoon ff wat kwijt.
Ik ben nu zo'n jaar lid en ik vind het een heel goed blad (ga zo door). Ik vind het alleen jammer dat jullie nu veel minder N64 spellen reviewen. Maar dat kan ik eigenlijk wel begrijpen want er worden er steeds minder (leuke) uitgebracht.
Enniewee ik heb ook nog een paar adviezen.
Trouwens dat hardware gedeelte vind ik een goede vooruitgang. Maar jullie moeten (heeft een andere schrijver al gezegd) ff wat aandacht besteden aan het web en de clans en alles, want ik begin nu net over het net te spelen en wat info kan ik wel gebruiken. Maar zoals ik al zei ga zo door met het blad.
Ik heb alleen één teleurstelling.
Ik vind de nieuwe PU cover een beetje minder. De rest is goed.
Het is allemaal wel wat georganiseerder.

Niels Caspers

Was je kamer maar wat georganiseerder, zou je moeder zeggen.

ENIGSZINS REDELIJK

Hai PU mannen, even wat op- en aanmerkingen over jullie blad (en bepaalde personen). Jullie restyling ziet er enigszins redelijk uit maar als je echt iets wilt weten over het spel, dan kijk je (zoals dat hoort bij de PU) rechtsonder naar het overzichtje met cijfers, zodat je gauw weet of je het spel moet kopen of niet. Maar ja, nu raak je helemaal gedesoriënteerd, door al die **#@*#!! lijntjes die je helemaal gek maken, waardoor je absoluut de weg kwijt raakt in het blad.
Dan wil ik graag nog even weten of jullie wiskunde B of wiskunde A in jullie vakkenpakket hadden toen jullie van de middelbare school kwamen, maar erg goed in rekenen zijn jullie niet, want ƒ3,95 komt niet helemaal exact nauwkeurig gelijk overeen met (euroteken hier, die is effe kwijt) 2,70 dat is namelijk 2,70 * 2,20371 = ƒ 5,950017 en dat is 5,950017 - 3,95 = ƒ 2,000017 meer. Dus als de euro er is, koop ik dit blad maar niet meer.
Oh ja, leer die J.J. ff het verschil tussen 2D en 3D, want als je zegt dat Carmageddon 2 2D was en je geen diepte in F-Zero op de GBA ziet, zit het niet helemaal goed.

Johan & Hayo

J.J. is terug naar school (de sportschool), maar kwa Euro valt het allemaal wel uit te leggen: ƒ 3,95 was een eenmalige prijs om zoveel mogelijk mensen kennis te laten maken met de vernieuwde PU. Helaas is het (om welke krankzinnige reden dan ook) niet toegestaan om in België de prijs eenmalig te verlagen, waardoor we wat moesten rommelen met de prijsaanduiding. Leek ons niet zo'n hot item. Of hadden jullie 'm graag in Euro's willen betalen?

ZUIGT!!!!!!!

Jongens die nieuwe PU zuigt !!!!!!!
En niet zo`n klein beetje ook. Het is net een PC Zone of PC Gameplay. Met al die opsommingen. Waar zijn trouwens de systeemeisen ?
Alleen een paar dingen zijn goed, zoals de kaft, het nieuws, en Eeuwig leven.......... (oh ja hardware ook)
Maar dan die inhoud.................
dat is toch niet meer normaal zo slecht ! De reviews zijn ook slecht, die vormgeving lijkt op zo'n ander blad.

Sjoerd v.d. Grift via internet

Wilden we je net een levenslang gratis abonnement geven.

BRIEF V/D MAAND

TOCH WEL HEEL ERG

ik wil graag even klagen over de nieuwe look van de PU. Ik vind het namelijk niet zo erg als de PU verandert maar dit is toch wel heel erg.
-1: de PU ziet er niet meer zo leuk uit als vroeger.
-2: de inhoud van de PU is kaal en lelijk.
-3: de scores van de spellen zijn in plaats van 1 t/m 10 nu 0 t/m 100.
-4: de score, de graphics, de sound en de gameplay staan nu allemaal bovenin in plaats van onderin de hoek.
-5: de Qwifz zijn weg.
-6: prijsbonnen zijn alleen maar voor de Free Record Shop.
Al met al is de PU een stuk naar beneden gegaan, maar de PU heeft niet alleen slechte punten maar ook goeie.
+1: het nieuws aan het begin.
+2: de Qwifz zijn weg maar nu heb je tenminste hardware.
+3: Eeuwig Leven is nu een stuk overzichtelijker.

Almer van der Hurk

1. Je bent gelukkig een van de weinigen die dit vindt.
2. Had dan op zijn minst even een pasfoto meegestuurd.
3. Geniaal opgemerkt! Moet je wat mee gaan doen.
4. Was ons nog niet opgevallen, maar bedankt voor de tip.
5. Nee toch?
6. Nietes, de bonnen zijn alleen maar voor jullie. Daarnaast win je met deze brief ook nog eens honderd piek aan waardebonnen. In te wisselen bij de Free Record Shop.

PROFESSIONELER

Ik mail omdat ik helemaal gek ben geworden van de gerestylde PU, ik ben kwijlend naar bed toe gegaan en op gestaan. Maar ik vind de PU echt veel toffer geworden. Ik vind het echt wreed dat het onderdeel nieuws is uitgebreid, dat de paginanummering stukken overzichtelijker is geworden, dat er nu een Second Opinion is, dat ook Eeuwig Leven uitgebreid is, Niels verwendt haar goed (niet dat Jan het slecht deed, hoor!). Alleen jammer dat de Qwifz er vandoor zijn, oké er is nu wel (iets) meer plaats voor andere dingen. Wat me ook is opgevallen is dat bijna alle pre- en reviews door Jan geschreven zijn. Wat ik nog even wou zeggen is dat ik vind dat de PU stukken professioneler is geworden!!!

Sebastiaan

Bedankt voor alle complimenten maar niet te veel kwijlen Sebastiaan; ze mochten eens denken dat je mond- en klauwzeer hebt.

VEEEEEEEL BETER

Eerst en vooral wil ik zeggen dat jullie blad het beste gamesblad is dat er momenteel op de markt is (maar dat wisten jullie zeker al). De vernieuwde PU ziet er veel beter uit dan de vorige nummers: veel meer besprekingen, reviews, spellen, cheats en ga zo maar door.
Het enige minpuntje is dat door de vele besprekingen en reviews enz. alles minder overzichtelijker is geworden en dit stoort me wel een beetje, maar de overvloed aan informatie maakt dit wel goed.
Kortom het beste blad wordt en is nog veeeeeeeel beter daarvoor een dikke proficiat harde werkers van de PU redactie.

Laurent Hatert

Dank je.

DEPRESSIE

Dit is mijn 20463978509373e brief die ik aan jullie stuur. Effe iets over de nieuwe lay out: op het eerste gezicht ziet het er verzorgd uit: eindelijk geen zwarte letters op een zwarte achtergrond. Absoluut een grote vooruitgang. Het blad heeft een meer volwassen uiterlijk. Een andere positieve verandering is het uitgebreide nieuws. Errug handig! Maar aan alle voordelen plakken nadelen. Ik vind het jammer dat de rubriek van Sarah er niet meer is, hierdoor zit ik in een zware depressie, maar de 100 gulden aan Free Record-bonnen helpen mij daar wel overheen. Bij voorbaat dank.
En blijf denken... PS2 RULEZ!

Kevin, Houten

De plaatsing van deze brief in de PU moet genoeg zijn om je uit je depressie te halen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Toch fijn om te horen. Digitailing, het vakblad voor de multimediawinkels meldde dat de medewerkers van Bart Smit de PU gebruiken als vakliteratuur. De reviews helpen hen om de klanten van de juiste informatie te kunnen voorzien. Nou begrijpen we waarom ze het bij Bart Smit altijd over laue shit en dope games hebben.

■Nieuwe slachtoffers aan het gaming networkfront. Mplayer.com is gekocht door gamespy, dat vreemd genoeg zelf de broek nauwelijks kan ophouden. Helemaal down and out is Xtremenetwork, terwijl www.ugo.com in problemen zit.

■Wat een klucht rond Conker's Bad Fur Day. Nintendo gaat de game niet zelf distribueren in Europa (te heftig waarschijnlijk) en THQ is in het gat gesprongen. Terwijl wij al druk over de review en artwork aan het onderhandelen waren met THQ, wist de Nederlandse distributeur van THQ-games, Atoll Soft, nog van niets. Juist, dat zijn de heren die de Dreamcast ook zo goed hebben ondersteund.

■Dat zal je altijd zien; is de Dreamcast dood verklaard, vliegt hij toch met een noodgang uit de Japanse winkels. Er werden er zelfs meer verkocht dan PS2's. Ook Atoll Soft heeft aangegeven de winkels in de Benelux met nieuwe DC's te blijven bevoorraden.

■Overigens blijft de Nintendo 64 ook nog steeds goed verkopen. Ook in de Benelux en dat ligt niet alleen aan de lekker lage prijs. Er komen namelijk nog steeds zeer goede games voor dit systeem uit.

■Die trend hebben we helaas nog niet bij de PSone kunnen ontdekken. De hardware is in orde met zelfs een fijn nieuw LCD-schermpje, maar de kwaliteit van de games gaat toch wel hard achteruit. Kom op Sony, verwen ons nog eens met een paar blockbusters. We moeten toch iets te doen hebben zolang de PS2 te duur is?

■Het antwoord van Star Wars Online Creative Director Raph Koster toen hij op de Game Developers Conference in San José werd gevraagd hoe het met zijn games ging: "We verkopen echt fantastisch, zelfs als de game crap is." Hadden maar meer developers zoveel zelfinzicht.

■Een grote gamessite stelde een leuk vraagje aan LucasArts. Of er nog Star Wars-games kwamen als de filmserie beëindigd zou zijn? Het antwoord was een ferm ja. "Door de enorme wereldwijde interesse in nieuwe en originele SW-games, verwachten wij dat het SW-genre nog vele jaren na Star Wars: Episode III, kan en zal doorgaan." Dat klinkt naar vet uitmelken!

■Bill Gates zit krap. Van zijn 64 miljard dollar is momenteel nog maar 27 miljard over. We wisten niet dat een console maken zo duur was.

■ NEXT-GEN LARA: EERSTE DETAILS / PS2 / XBOX

Core heeft in de VS de eerste details over de nieuwe Lara Croft-game bekend gemaakt... en er gaat een boel veranderen.



Allereerst zal het spel een meer volwassen (lees donkerder, bloederiger en sexier) gameplay bevatten en dat werd wel tijd. Core werkt momenteel aan maar liefst zes verschillende verhaallijnen (het uitmelken is alweer begonnen), die als alles goed gaat een X-Files achtige sfeer moeten oproepen. Alhoewel elke game een eigen plot en einde heeft, zal er op de achtergrond een groot sub-plot rond een mythisch ras (de Nephelim) meelopen.

Een absoluut nieuw fenomeen is dat je als speler kunt switchen tussen Lara en heavy metal dude Kurtis. Verder gaat Role Playing een groter deel van de gameplay uitmaken. Als jij Lara bijvoorbeeld een hoop laat schieten, dan zal ze die gave verder ontwikkelen en steeds beter mikken. Levels kunnen hierdoor op verschillende manieren uitgespeeld worden.

■ METAL GEAR SOLID 2 / PS2

We hebben de namen van drie nieuwe characters voor je.
Naast Revolver Ocelot zullen er drie vreemde snuiters opduiken: Raiden, Fortune en Solidus.
Wie, wat en waar is totaal onduidelijk en dat komt omdat Konami niks prijsgeeft over de nieuwe characters.
Wij vermoeden dat Solidus familie is van Snake (z'n vader?).

■ DREAMCAST STILL GOING STRONG

De Dreamcast game Sakura Taisen 3: Paris Is Burning, zonder twijfel de heetste Sega game in Japan, verkocht in de eerste week van de release als een gek. In totaal vlogen er 216.306 schijfjes de winkeldeuren uit.
Deze prestatie wordt nog opzienbarender als je weet, dat dit gebeurde in de week dat de GBA zijn launch had. Slechts Super Mario Advance verkocht beter dan ST3 met 219.551 exemplaren.
Beste Atoll Soft, mogen wij deze game ook in de Benelux hebben...

■ X-PORT / PS2

Het bedrijf Datel heeft de X-Port voor de PlayStation2 gereleased. De X-port is een krachtig stukje software dat er voor zorgt dat je PS2 games kunt saven op de PC. En via de PC kun je die saved games, wagens of karakters weer via internet naar vrienden sturen. De enige limitering is de grootte van je harde schijf.
De X-Port werkt door je PlayStation2 console met een PC te verbinden middels de bijgeleverde USB kabel. Verder heb je een PC nodig met Windows 98 of hoger en een PS2 memory card. Op een standaard PC met een harde schijf met 20 gigabyte aan geheugen, kun je 2500 keer meer data bewaren als op een gewone 8 Mb PS2 memory card.
De X-Port kost in Engeland £29.99 en dat is evenveel als een 8Mb memory card. Of hij in Nederland geïmporteerd wordt, is nog onbekend.

■ GBA SCREENS

Niet zeiken, gewoon genieten van een paar screens van te verschijnen GBA-titels Army Men, Ready to Rumble Round 2, Napoleon en Castlevania.
De plaatjes staan in bovengenoemde volgorde (duh).
Zie voor een uitgebreid overzicht van alle GBA-games pagina 12 van dit nummer.









■ THE MATRIX / PC

Zoals we allemaal inmiddels weten is het Shiny gelukt om de licentie van The Matrix te bemachtigen.
Ze laten helaas erg weinig los over het spel. Wat we weten is dat de game ten eerste niet gebaseerd zal worden op de tweede Matrix film zoals velen dachten, maar gewoon op de eerste. Er zullen wel bepaalde elementen van de tweede film te vinden zijn in de game, maar die funktioneren meer als een soort prequel element.
De release van de Matrix staat gepland voor het einde van dit jaar of vroeg in 2002.

GAME BOY GAMES OP JE PS2

We herinneren ons allemaal nog wel de Super Game Boy; je zette de adapter op je SNES en je kon Game Boy games op de SNES (dus tv) spelen. Het principe leeft kennelijk nog steeds, want Datel is van plan om een GBC emulator te maken voor de PS2. De emulator werkt als volgt; je stopt de emulator in een van je memorycard slots en propt daar dan je GBC game weer in. De emulator maakt gebruik van de PS2's bi-linear filtering waardoor de GBC games in hi-res weergegeven worden.
Maar stel nou dat je geen GBC games in huis hebt en je wilt toch GBC games op je PS2 spelen? Dan komt de emulator opnieuw van pas. Het apparaat heeft namelijk een aantal ingebouwde games, zoals: **Space Invasion, Karate Joe, Painter, ATV Racing, Full Time, Hang Time, Pocket Smash Out en Race Time.** De emulator moet in april in de schappen liggen en kost ongeveer 160 gulden.

STAR TREK ADD-ON / PC

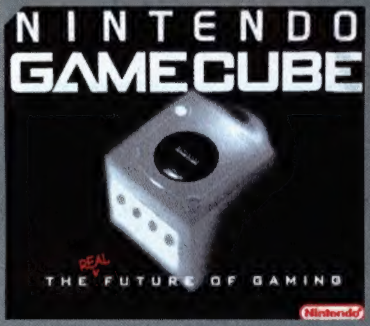


Er komt een add-on voor Star Trek Voyager: Elite Force en dat is leuk want de oorspronkelijke game was toch echt te kort.
De echte Trekkies zullen waarschijnlijk erg blij zijn met de Tour mode. Deze mode laat je vrij rondlopen door de hele Voyager, inclusief de vijftien (!) verschillende decks van het schip. En alsof dat nog niet genoeg is, zullen bij deze Tour bovendien machinerie en crew-leden interaktief zijn. Zo kun je het self-destruct mechanisme van het schip inschakelen of warpspeed bedienen.

De add-on bevat verder twee nieuwe singleplayer missies, zeventien nieuwe multiplayer maps en twee nieuwe spelmodi: Class-based games en Assimilate mode. In die eerste mode kun je een klasse kiezen die het best past bij jouw manier van spelen zoals bijvoorbeeld een engineer, een security guard of een medic. In Assimilate mode moet je samen met een team een Borg Invader stoppen voordat iedereen en alles geassimileerd wordt.



GAMECUBE HYPE KOMT OP GANG



Hoewel Nintendo zich van de drie console-giganten het rustigst houdt, begint zich toch ook daar de spanning op te bouwen.
Namco's executive managing director Yasuhiko Asada zegt erg onder de indruk te zijn van de Gamecube. Hij wil dat Namco zich voornamelijk fokust op de Gamecube, en minder op de Xbox. Waarom? De combinatie GC en GBA. Oei, Bill, dat doet pijn.
Het is absoluut niet officieel, maar een aantal goed ingevoerde GC-sites meldt dat er bij de Japanse release van de GC 14 games te krijgen zullen zijn. In de VS denken ze bij hun release de volgende games te kunnen checken. Wij gaan er vanuit dat deze games ook bij de Europese release verkrijgbaar zijn.
Factor 5 met **Thornado**.
Retro Studios met **Metroid 4** en een mysterieuze **RPG game**.
Rare met minimaal **Perfect Dark 2**.
NST met **Wave Race**.
Capcom met **Resident Evil 0**
EA met minimaal één game, waarschijnlijk een **James Bond titel**, plus mogelijk **SSX: Special Edition**.
Camelot met de RPG **Golden Sun**
Nintendo met vier titels waarvan er een op zeker een **Mario spel** is.
Nintendo heeft onlangs op de Game Developers Conference in de Amerikaanse stad San José de eerste Gamcube reclame gelanceerd.
En we vinden 'm, eeh, typisch Nintendo.



BROKEN SWORD 3 / PS2

Er is goed nieuws voor alle Broken Sword liefhebbers met een PS2 in huis. Revolution Software heeft toegegeven dat ze bezig zijn aan het derde deel van Broken Sword, met de titel The Sleeping Dragon. De game moet ergens in 2002 uitkomen. Revolution zegt dat het spel Europa wat meer aanzien moet geven als het gaat om next-gen games. Een pittige uitspraak. De game zal geheel 3D zijn en heeft een gelijke besturing als In Cold Blood. En dat betekent dus geen point and click game. De twee bekende lead characters zullen wederom de hoofdrol vertolken.



NEWSFLASH

- Westwood heeft onlangs alweer de zesde gratis map pack, Red Alert 2 Map Pack 6, gepost.
- Er wordt op dit moment druk gewerkt aan Elite Force 2. Da's leuk, alleen is het wel opvallend dat dit keer de mannen van Rogue Entertainment (o.a. Alice) het werk doen. Raven Software heeft het te druk met Soldier of Fortune 2.
- Het is bitter maar waar; Metal Gear Solid 2 zal in Europa pas op zijn vroegst in februari 2001 verschijnen.
- Fur Fighters komt nu ook uit op de PS2 en zal geen poort zijn.
- Vind je 1500 piek erg veel geld voor de GeForce 3 maar wil je hem toch hebben? Dan is het handig om te weten dat bij de Elsa Gladiac 920 GeForce 3, gratis een volledig exemplaar van Giants zit.
- Iedereen weet dat Obi Wan gecanceled is voor de PC en nu gemaakt wordt voor de Xbox. Toch is er nu weer sprake van een Jedi Knight 2 voor de PC! Vreemd, want vriend en vijand dacht dat Obi Wan de officieuze opvolger van Jedi Knight was. Overigens zal Raven Software (die het al zo druk heeft met Soldier Of Fortune 2) de game waarschijnlijk gaan maken in plaats van LucasArts. De game gaat draaien op de Doom III engine.
- Na SSX komt er een tweede game uit de EA Sport Big Games stal. Het is de over-the-top basketbal game NBA Street. De game zal 3 versus 3 basketbal tonen en zich echt op arcade basketbal fokussen, zoals dat eerder gebeurde in NBA Jam, NBA Showtime en NBA Hoopz. Verwacht veel koele muziek, enorme Afro kapsels en een hoop slam-geweld.
- De Xbox schijnt een parental lock feature te krijgen waarbij ouders bij bepaalde games het bloed- en geweld kunnen uitschakelen. Daar zullen veel kids niet blij mee zijn.
- Fallout Tactics is Gold en komt er dus snel aan.
- De Gamecube heeft waarschijnlijk een extraatje met betrekking tot de controller. Er schijnt een speciale ingang in te komen voor aansluiting met mobiele telefoons, microfoons en koptelefoons.
- Activision heeft onlangs Borg Assimilator aangekondigd. Het is de eerste Sim in het Star Trek Universum. Fans van de angstaanjagende Borgs kunnen hier naar hartelust simmen en alles 'assimilaten'. De makers achter deze game hebben eerder hun sporen verdiend met Majesty en de officiële Warcraft 2 add-on.
- Take 2 Interactive heeft de rechten verworven voor MTV's Celebrity Deathmatch.
- Naar alle waarschijnlijkheid wordt Deus Ex naar de PS2 gepoort. De codenaam is Deus Ex 1.5

POWERSPY

■We weten eindelijk waarom de DC in Nederland geen succes is geworden. Sega heeft hier geen voetbalteam gesponsord! Sega steunt Arsenal en hoppa, in Engeland doet hij het goed. Sega steunt Deportivo de la Coruna en hoppa in Spanje zijn genoeg DC's verkocht. In Nederland lukte het Sega niet met een grote club uit de eredivisie tot overeenstemming te komen (sponsoring op de rug). Welke club, dat is geheim. Laten we zeggen dat ze in een stad spelen waar de gloeilampen zijn uitgevonden en een Belg de hoofdtrainer is.

■Goed nieuws en slecht nieuws voor de Nintendo fans. Nintendo komt niet naar de ECTS en gaat op 1 en 2 september een eigen grote show geven in Londen. Het slechte nieuws is dat het 'trade only' is, oftewel, alleen de bizz mag er in. Het goede nieuws is dat wij uitnodigingen hebben gekregen.

■Oké, het zijn geruchten maar insiders melden ons dat het niet goed gaat met C&C Renegade. Het projekt duurt Westwood te lang en er zijn meerdere programmeurs weggebonjourd. Jan rouwt.

■Japanse analisten betwijfelen of Nintendo de Gamecube al in juli in Japan kan releasen. Nintendo zegt nog steeds van wel maar volgens deze betweters schijnt het nog niet te vlotten met de games en zal het bedrijf zich eerst fokussen op de lancering van de GBA. Powerspy zal de oren daarom goed te luisteren leggen op de E3.

■Uitgelekte hardware documenten suggereren dat de Gamecube in de toekomst wel eens extra geheugen kan krijgen. De technische rapporten spraken namelijk van een geheugen van 16 Mb dat naar 48 Mb uit te breiden zou zijn met behulp van een extern stukje hardware.

■Op de afgelopen Milia, de grote multimedia beurs in Cannes, werden weer de jaarlijkse Eccsel Awards uitgeloofd voor de best verkochte games in Europa. Het zal je niet verbazen dat de complete top 4 'Alle Platformen' werd ingenomen door Pokémon games.

■Dat perstrips soms behoorlijk vermoeiend kunnen zijn, ondervond J.J. in Marseille. Zijn terugreis van de Le Mans 24 Hours trip naar Schiphol, die normaliter 1½ uur duurt, telde nu 12 uur. Achtereenvolgens werd zijn vlucht gecancelled, kreeg hij een nieuwe vlucht om 5.00 uur 's ochtends, ging de bus stuk, besloot de verkeerstoren te gaan staken, liep het vliegtuig vertraging op door dichte mist, zat de bus van Parijs Orly naar De Gaulle vast in de file, bleek in De Gaulle zijn stoeltje voor de vlucht naar Schiphol te zijn verkocht en moest hij nog eens vier uur extra wachten op een nieuwe aansluiting. Veiligheidshalve mag J.J. van Mark Le Mans 24 Hours niet reviewen.

PRIMEUR
CODEMASTERS KOMT MET ZEVEN NIEUWE TITELS

Codemasters heeft momenteel maar liefst zeven titels in de denktank zitten. De nadruk ligt daarbij op racen. Let wel, het zijn allemaal titels in pre-production fase en het is dus absoluut niet zeker of deze zeven games er ook daadwerkelijk komen.

Joy Rider
Deze game lijkt te zijn geïnspireerd op de film Gone In 60 Seconds. Je broer is gekidnapt door een gangbaas en jij moet binnen 72 uur 50 sportwagens stelen, anders gaat je broertje eraan. Je kunt auto's van voorbijgangers stelen, geparkeerde auto's kraken, showrooms overvallen enz. Natuurlijk moet je tijdens je rooftocht uit handen van de politie zien te blijven.

War Zone Driver
De speler neemt de rol op zich van een van de allerbeste chauffeurs tijdens de WO II. Je rijdt in jeeps, tanks, trucks en personenauto's en moet in verschillende missies soldaten, gijzelaars, belangrijke personen of documenten van A naar B crossen. Spreekt vanzelf dat de te berijden gebieden zwaarbewaakt en uiterst gevaarlijk zijn.

Delta Force: Elite Driver
De speler is hier een Delta Force Elite Driver in de Golf Oorlog. Je scheurt rond in een soort oorlogsbuggy compleet met granaatwerpers en op het dak gepositioneerde mitrailleurs. De missies vinden plaats in de woestijn alsmede in steden en zitten vol aktie.

Mad Max: Road Warrior
Deze game is natuurlijk geënt op de Mad Max films. Deze mission-based game in een postapocalyptische wereld laat je als individu of als lid van een bende spelen. Het gaat erom het 'Promised Land' te vinden. In praktijk betekent dat veel races, autogevechten met andere gangs, benzine vergaren en basissen besluipen om guns en onderdelen te jatten.

Tamiya R/C Racing
Een arcade-achtige Gran Turismo game. De speler kan in diverse leagues rijden. Een keur aan wagens en wedstrijden komen langs. Je kunt ook je eigen auto's ontwerpen of via bonussen je bestaande bolides aanpassen, verbeteren of repareren.

FMW Pro Off Road Racing
Een officiële Off-Road racer met alle onderdelen die ook bij de echte wedstrijden komt kijken.

Apache Combat Pilot
Een flight combatgame waarin je in een zwaarbewapende Apache heli vliegt en knalt. Met missies die variëren van de Golfoorlog, drugskartels neerknallen in Zuid-Amerika tot conflicten beslechten in Oost-Europa.

UNREAL II / PC

Unreal II is opgebouwd rond een nieuwe held, bevat een totaal nieuwe wereld en brengt vijf nieuwe buitenaardse rassen. De speler neemt de rol op zich van Terran Colonial Authority Frontier Marshall.
De game bestaat uit 13 missies verdeeld over 25 levels. Het spel kent nieuwe wapens zoals een flamethrower, een leech gun (schiet bloedzuigers af) en een Takkra gun (?).
Vuurgevechten worden (gelukkig) wat meer taktisch en je zult maximaal tegen vijf tegenstanders tegelijk vechten. Unreal 2 bevat natuurlijk multiplayer opties als DM, team DM, Last man standing en CTF, maar de singleplayer optie zal het belangrijkst zijn.
De nieuwe monsters zien er juicy uit en zullen zo tussen de 3000 en de 5000 polygonen opslurpen. De menselijke karakters doen het niet voor minder dan 7000-10.000 polygonen en dat is tien keer meer dan in het originele Unreal. Heel opmerkelijk is het feit dat je in verschillende delen van het spel hulp krijgt van andere mensen, zoals bijvoorbeeld een team space mariniers. Deze bots zullen, à la Half-Life, battles uitvechten met de vijand.
Meer info vind je op de kersverse Unreal II website: *www.unreal2.com*



N64 BLIJFT GOEDE GAMES KRIJGEN



De bezitters van een N64 hoeven niet te wanhopen. Nintendo blijft de console tot het bittere eind van goede games voorzien. Waarvoor hulde (Sony, hint, hint).
In de lente komen er in Japan in ieder geval nog drie toppers uit, te weten Pokémon Stadium 2, Dr. Mario 64 en Mario Party 3. Nintendo Benelux kan nog niet zeggen of de games hier ook verschijnen. Wij weten echter vrijwel zeker dat dit zal gebeuren, en wel na juni.
Developer Newcom is al een behoorlijk eind op weg met Dr. Mario 64, een soort poort van de oude NES en GB puzzel klassieker. Wat kan je van het spel verwachten? Heerlijke simpele, maar o zo verslavende Tetris-achtige gameplay, classic 2D geanimeerde graphics, een Four Player mode, Mario himself en (volgens ons) een heerlijk lage prijs.
Mario Party 3 verschilt wat gameplay betreft in weinig van de zeer succesvolle delen 1 en 2 en dat betekent een nieuwe virtuele bordgame met veel nieuwe mini-games en ultra kleurige graphics. We vermoeden dat Mario Party 4 op de Gamecube pas echte vernieuwingen gaat laten zien.



STAR WARS RTS-GAME / PC

Bij LucasArts zijn ze momenteel aan het draaikonten.
Eerst maakten ze een 2D strategygame genaamd Force Commander, trokken vervolgens halverwege de produktie de stekker er uit om er een super slechte 3D titel van te maken, en nu hebben ze alsnog een 2D RTS aangekondigd, genaamd Star Wars Battleground.
Het goede nieuws is dat de game draait op de Age Of Empires II engine en dat Ensemble Studios inclusief Age Of Empire bedenker Bruce Shelly, persoonlijk LucasArts met raad en daad zal bijstaan.
SW: Battleground moet herfst 2001 in de winkels liggen.

PRIMEUR

Hier het eerste screenshot van wat waarschijnlijk Age Of Empires 3 zal worden. Ensemble Studios noemt het spel nu nog RTS 3.



XBOX & JAPAN

Op de Tokyo Game Show sprak Bill Gates hemzelf en deed een aantal belangrijke aankondigingen die het Japanse vertrouwen in de Xbox moeten vergroten.
Ook andere Japanse Xbox ontwikkelaars kwamen [illegible] [illegible]. Een korte samenvatting.

• De Japanse Xbox zal kleinere controllers krijgen, aangepast aan de Japanse handjes.
• De Xbox heeft een exclusieve titel, Dead Or Alive 3. De eerste indrukken zijn [illegible] 'overweldigend'. DOA3 komt dus voorlopig niet op de PS2.
• Koei, de maker van Kessen, maakt twee Xbox games waaronder een Xbox versie van Romance of the Three Kingdoms.
• Sega is helemaal into the Xbox en maakt momenteel elf games voor Microsoft's console.



Ver zijn er al bekend: een Xbox versie van Jet Set Radio, Sega GT, Panzer Dragoon en Gunvalkyrie (zie screenshot).

• Konami is [illegible] ook voor de Xbox bezig en meldt de launch?-titel Deadly Skies, een 3D space-shooter vol met pittige dogfights.

NEWSFLASH

■De opvolger van Conker's Bad Fur Day is bekend en hij komt uit op de Gamecube. De titel is Conker's Other Bad Day. Een andere game die voor de Gamecube is aangekondigd, betreft Grabbed By The Ghoulies. Beide games komen van Rare.
■Een 22 jarige Nintendo-piraat is opgepakt. Via zijn website konden bezoekers ROM's for Game Boy, NES and SNES games downloaden en vervolgens op hun PC gaan spelen. De dader hangt een straf van drie jaar gevangenis en een boete van 250.000 dollars boven het hoofd.
■Cryo gaat op de bloederige toer; ze komen met From Dusk Till Dawn. Inderdaad naar aanleiding van de Vampieren roadmovie knalfilm.
■Medal Of Honour op de Xbox is officieel bevestigd. De game zal op de E3 achter closed doors vertoond worden.
■Tenchu 3 voor de PS2 komt eraan. Alleen is de developer niet langer Acquire (de maker van de twee eerste games), maar het onbekende K2 LLC.
■De Gamecube komt eerder! Althans in Amerika. In plaats van oktober kunnen de yanks nu al in september met Nintendo's paarse, roze of oranje kubus gaan spelen.
■Retronieuws: Zowel Elite 4 als Master Of Orion 3 zijn in de maak. Het oorspronkelijke Elite stamt uit 1984 en was het eerste 3D spel ooit op een PC.
■De eerste fighter voor de Xbox is bevestigd. Hij heet Kakuto-X en wordt gemaakt door Dream Factory (The Bouncer en Tobal).
■Nintendo heeft de volgende Game Boy Advance titels bevestigd: Metroid, Yoshi's Island en Yoshi's Story. Ook Pokémon Advance is in de maak, waarbij we twee nieuwe Pokémon en een nieuwe trainer tegemoet kunnen zien. Pokémon Advance verschijnt pas in 2002 op de markt.
■Het begon ooit als een heuse oorlogsimulator voor het Amerikaanse leger en is nu verworden tot een PC action-spel. Real War lijkt nog het meest op een mix van Command & Conquer en Sudden Strike.
■Ubi Soft heeft TLC overgenomen en dus mogen ze Myst III: Exile, Earth 2150: The Moon Project en Pool of Radiance gaan uitgeven.
■Westwood gaat zich begeven op het terrein van MMRPG's (Massive Multiplayer Online) met Earth And Beyond. Deze online only game speelt zich in space af en je speelt een gevreesde fighterpilot.
■Project Eden van Core (Tomb Raider) ligt op september 2001 in de winkels.
■Er komt een Smugglers Run 2 (wie had dat gedacht). Er is nog weinig bekend over de game maar wij denken dat het weer meer van hetzelfde zal zijn: tracks, cars, missies, et cetera.

TOP 10 PC

1	(-)	The Sims + Sims: Het Rijke Leven
2	(-)	Severance: Blade of Darkness
3	(2)	Half-Life Generations
4	(1)	Quake 3 Mission Pack: Team Arena
5	(-)	NBA 2001
6	(-)	Fate Of The Dragon
7	(-)	Theme Park Inc.
8	(-)	The Sims
9	(-)	Championship Manager 00/01
10	(3)	Oni

TOP 10 PLAYSTATION

1	(1)	Final Fantasy IX (PSX)
2	(3)	Moto GP (PS2)
3	(-)	The World Is Not Enough (PSX)
4	(2)	Driver 2 (PSX)
5	(-)	Streetfighter EX3 (PS2)
6	(10)	Medal of Honour:Underground (PSX)
7	(-)	Oni (PS2)
8	(5)	Tony Hawk 2 (PSX)
9	(-)	FIFA 2001 (PSX)
10	(-)	Dead Or Alive 2 (PS2)

TOP 10 NINTENDO

1	(2)	The World Is Not Enough (N64)
2	(3)	Mario Party 2 (N64)
3	(6)	Zelda Majora's Mask (N64)
4	(-)	ISS 2000 (N64)
5	(-)	Pokémon Yellow (GBC)
6	(-)	Perfect Dark (N64)
7	(1)	Mario Tennis (N64)
8	(9)	Tony Hawk (N64)
9	(0)	Battle Tanx (GBC)
10	(7)	Donkey Kong Country (GBC)

in samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■EA heeft Ultima Online 2 (Ultima Origins) gecanceled. En dat betekent exit voor 80 mensen. Het officiële statement was dat EA niet wilde concurreren met het originele Ultima Online waarvan binnenkort de Third Dawn uitkomt.

■Het kan natuurlijk ook zo zijn dat online games gewoon (nog) niet aanslaan. Aan die verklaring hechten wij meer waarde. Want EA heeft ook harrypotter.com uit de lucht gehaald, terwijl er toch echt miljoenen voor die licentie zijn betaald.

■Konami's Akihiro Imamura meldt dat Silent Hill 2 waarschijnlijk niet op de Gamecube uitkomt. Reden: de game is te gewelddadig voor het jonge publiek van de GC. Shit, wij dachten dat Nintendo met zijn nieuwe console een oudere doelgroep wilde gaan aanspreken.

■Je durft het bijna niet te geloven. Nintendo heeft aangekondigd de helft minder GBA's naar de VS te verschepen bij launch en het dubbele aantal GBA's naar Europa . Als dat waar is, zeggen we nooit meer wat lelijks over Pokémon.

■Cameramaker Olympus en Nintendo hebben een deal gesloten waardoor je eigen karakters of zelfs je eigen kop in een Game Boy Advance game kunt laden. Helaas natuurlijk voorlopig weer Azië only.

■Hoezo populair. De demo van Operation Flashpoint werd in no time 50.000 keer gedownload. Nu maar hopen dat alle roddels dat de game veel te snel moeten worden afgemaakt, niet waar zijn.

■De Dreamcast is flink aan het buurten bij de concurrentie. Volgens de roddelmachine komt Headhunter uit op zowel de DC als de PS2. Virtua Fighter 4 op Xbox en PS2, en Ecco en Metropolis Street Racer ook op PS2. Of we daar blij mee moeten zijn, is nog maar de vraag. Headhunter kent bijvoorbeeld zwaar veel textures terwijl de PS2 maar de helft van het texture geheugen van de DC heeft.

■Goed nieuws voor de papa's en mama's van PU-lezers. Volgens de Engelse krant The Guardian zijn gamers intelligenter dan niet-gamers. Volgens de krant hebben kids die verslaafd zijn aan games een grotere kans om op de universiteit te komen. Dit bericht was voor Ed de aanleiding om zijn kids eindelijk die fel begeerde Game Boy Color te geven.

■Bizarre scoop. Delta Force zal waarschijnlijk op de PlayStation 2 gaan uitkomen. De plannen zijn zo prematuur dat de meeste van de programmeurs het zelf nog niet eens weten.

■Er gaan geruchten dat het laatste deel van de befaamde Monkey Island serie uit gaat komen op de PS2. Een noodgreep? Met Lucas Arts gaat het namelijk niet echt denderend.

■ GIANTS: CITIZEN KABUTO / PS2

Het geweldige spel Giants komt naar de PS2. Het wordt een verhaal georiënteerde singleplayer game met hilarische karakterintroduktics door middel van ingame cutscenes tussen missies door. Er zijn een kleine vijftig missies op zestien unieke eilanden.
Giants op de PS2 bezit een aantal features, die we niet op de PC tegenkwamen, zo maakt de game gebruik van de mogelijkheid van de PS2 om verschrikkelijk veel polygonen op het beeld te krijgen (zie Kabuto rechts).
De gameplay is een stuk easier omdat de game voor de console kids wordt gemaakt. Het behoudt echter wel alle elementen van het origineel.
De save optie is aangepast, waardoor je een game veel makkelijker opslaat.



■ GBA RELEASE OP 22 JUNI

Nintendo heeft eindelijk aan alle onzekerheid een eind gemaakt door de Europese releasedatum van de Game Boy Advance bekend te maken. Op 22 juni mag je voor de winkels gaan liggen. De nieuwe handheld is verkrijgbaar in de kleuren paars, wit en lichtblauw en kost tussen de 120 en 130 euro. Voor een spelletje lap je 45 tot 50 euro.

Bij de release in de Benelux liggen de volgende spellen in de winkel:



F-ZERO Advance (Nintendo)
Super Mario Advance (Nintendo)
KuruKuru Kurin (Nintendo)
Rayman Advance (Ubisoft)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)
Ready 2 Rumble: Round 2 (Midway)
GT Championship (Kemco)
Tweety and The Magic Jewels (Kemco)

Volgens Nintendo Benelux is het aanbod voor de kerst uitgebreid tot 40 spellen. Welke dat precies zijn, willen ze niet zeggen, wij denken echter dat een groot deel van deze 40 games in het onderstaande rijtje voorkomen.

Napoleon (Nintendo)
Mr. Driller 2 (Namco)
ChuChu Rocket (Sega)
Dracula's Castle (Konami)
Pinobee's Quest (Hudson)
Pawafuru Pocket 3 (Konami)
Dodgeball Fighters (Atlus)
Pocket GTA (MTO)
GT Championship (Kemco)
WaiWai Racing (Konami)
Winning Post (Koei)
J-League Soccer (Konami)
Tweety and the Jewel (Kemco)
Golf Master (Konami)
EZ-Talk (N.N.B.)
FirePro Wrestling A (Spike)
Silent Hill (Konami)
Monster Guardians (Konami)
Dragon Dice Monsters (Konami)
Air Traffic Controller (Tam)
Momotarou Matsuri (Hudson)
Rockman EXE (Capcom)
Get Backers (Konami)
Golden Sun (Nintendo)
Game Boy Wars (Nintendo)
Bomberman Story (Hudson)
Doraemon (Epoch)
Mariokart Advance (Nintendo) Zomer 2001
Magical Vacation (Nintendo) Zomer 2001
Tactics Ogre (Nintendo) Zomer 2001
Mail de Cute (Mobile 21) Zomer 2001
Monster Farm Mania (Tecmo) Zomer 2001
SuperMario Advance 2 (Nintendo) Herfst 2001
Warioland 4 (Nintendo) Herfst 2001
Pokémon GBA (Nintendo) 2002
Metroid GBA (Nintendo) 2002



CODEMASTERS HEEFT DE OPLOSSING

Codemasters zegt de oplossing te hebben gevonden voor het illegaal kopiëren. Alleen al in Nederland lopen de publishers jaarlijks miljoenen guldens aan inkomsten mis door het branden van games. Deze trend heeft er voor gezorgd dat de omzet van veel gamesbedrijven drastisch is gedaald.
Codemasters wil daar nu een stokje voor gaan steken. Zij hebben een code ontwikkeld die er voor zorgt dat een gekopieerde game nagenoeg onspeelbaar is. Hoe werkt het wondermiddel? De code zit in de software van de game en ziet wanneer een spel wordt afgespeeld op een illegale kopie.
Bij fraude brengt de code een aantal subtiele veranderingen aan in het spel die de gameplay aantasten en dus de fun flink bederven.
Ondanks het feit dat we kopieerbeveiliging bij de PU toejuichen (meer verkochte games, is meer advertenties, is meer pagina's redactie) hebben we er een hard hoofd in. Immers, alle software die tot nu toe door de mens gemaakt is, werd door diezelfde mens gekraakt. LMA manager 2001 wordt de eerste game met een 'beveiligingscode'.

CRASH LEEFT VOORT OP DE PS2

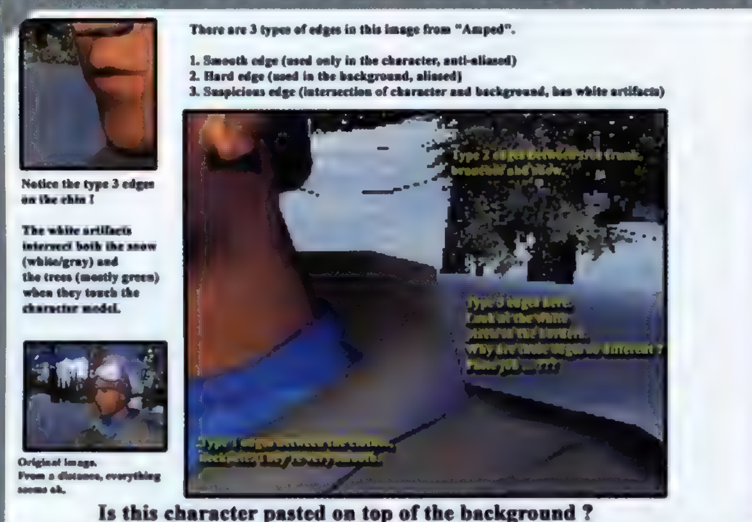
We waren een beetje bedroefd toen we te horen kregen dat onze goede vriend Crash niet meer gebruikt zou worden door Naughty Dogs. Dankzij een adekwaat optreden van Universial Interactive Studios is de Bandicoot echter nog steeds bij ons en zal hij gaan optreden op de PS2.
De overgang naar de PS2 komt Crash natuurlijk ten goede. Allereerst zal de game veel sneller lopen, namelijk 60 fps en zal de Bandicoot niet meer uit 400 polygonen bestaan maar uit een slordige 2000. De verhaallijn is nog onduidelijk, maar wij denken dat het wederom te maken zal hebben met Cortex Vortex. Ook de gameplay zal de PSX gamer volgens ons bekend gaan voorkomen, evenals de verschillende voertuigen. Crash en zijn maatje Coco zullen zich door 30 levels vol gevaren moeten worstelen en daarbij kunnen ze gebruik maken van zowel oude voertuigen als nieuwe.
De game is nog maar voor 30% af.





COMMENTAAR
CONSOLE OORLOG

De console oorlog woedt inmiddels in alle hevigheid. De PR-machines van Microsoft, Nintendo en Sony draaien op volle toeren en doen hun stinkende best gamespers en winkels achter hun machine te krijgen. Goede previews en posters in winkels betekenen immers een grotere kans op een goede verkoop. Dat de drie in hun streven hun console te promoten erg ver (lees 'te ver') gaan, blijkt wel uit de twee volgende gevallen.
Allereerst heeft Microsoft gesjoemeld met de screenshots van Amped; daar bleek flink mee gepaintshopt. Een oerstomme zet naar later bleek, want de aanwezige pers op de Gamestock bleek ook zonder die opgepoetste screens onder de indruk van de prestaties van de Xbox. Ondanks excuses van Microsoft is de schade behoorlijk aangezien iedereen nu bij een Xbox screen onbewust een slag om de arm houdt.
zich wel kennen natuurlijk. Sony en Nintendo vermoeden, en waarschijnlijk terecht, dat Microsoft een deal met de winkels heeft gesloten. Games worden namelijk impulsief gekocht; je loopt langs een gameszaak, ziet de nieuwe Zelda liggen en denkt, yes, kopen. Aangezien winkeliers geen reclame in hun shop hangen als ze er geen voordeel aan hebben, en er aan de Xbox momenteel nog geen stuiver verdiend wordt, moet er iets geregeld zijn. Wat precies, dat weet niemand en daar balen Nintendo en Sony gigantisch van. Die lopen zo een hoop hype mis.
In een uitgelekte brief van Nintendo, noemt Peter T. Main, de Sales & Marketing bobo van Nintendo Amerika, dit gedrag belachelijk. Hij roept de winkeliers vervolgens min of meer op het Xbox materiaal weer te verwijderen. Of hij succes met deze aktie heeft, valt nog te bezien. Winkeliers



Vervolgens bleek na Sony nu ook Nintendo winkeliers in de VS er op te hebben aangesproken dat ze nu al Xbox materiaal in hun winkels tonen. Alhoewel de klacht van beide producenten terecht is, want wat bezielt een winkelier om nu al reclame te maken voor een console die pas over een maand of tien uitkomt, laten ze houden er immers niet van om 'gechanteerd' te worden.
Wij vinden dat Nintendo en Sony dergelijk gezeur niet nodig hebben. De twee moeten Microsoft straks gewoon met extra vette games om de oren slaan want alleen daarmee win je de harten en dus de portemonnee van de gamers.

NEWSFLASH

■ Eidos is bezig met een vervolg op Blood Omen. Gelukkig niet in 2D, zoals het eerste deel maar in glorieus 3D. Ook hebben ze het RPG element gelaten voor wat het is en wordt het een 3D aktie game met een vleugje stealth.
■ Oorlogen met een hedendaagse tintje zijn tegenwoordig in. Na Operation Flashpoint en Conflict Zone komt ook Desert Storm eraan.
Deze geduchte concurrent voor Delta Force en Operation Flashpoint wordt gemaakt door de mannen van Warzone 2100. De warsim shooter zal pas ergens volgend jaar het licht zien.
■ In het rijtje add-on's hebben we binnenkort in de aandiening: Baldurs Gate II: Throne Of Baal, Shogun: Mongul War en Rune: Halls of Valhalla.
■ Hulde aan Sierra; ondanks het uitblijven van het gehoopte gigantische succes van deel 1 komt er toch een Homeworld 2. De teaser-site is al in de lucht: http://sierrastudios.com/games/homeworld2/
■ Alsof er al niet genoeg kiddieracers zijn op de consoles, komt Dreamworks Interactive nu ook nog met Antz Racing op de PS2.
■ Mythos Games heeft besloten om Dreamland Chronicles niet uit te brengen op de PC en PS2.
■ Formula One 2001 van Psygnosis wordt de enige game die de gegevens mag gebruiken van het huidige F1-seizoen. De PS2 gamers krijgen daar bovenop nog een extraatje; bij het spel zit namelijk een DVD met F1 hoogtepunten.
■ Tony Hawk's Pro Skater 2 komt deze zomer nog op de N64 uit.
■ Ace Combat 4 is het vierde deel van deze succesvolle aircombat serie en heeft nu eindelijk een naam: Ace Combat 4: Shatterd Skies.
■ Commandos 2 komt ook uit op de DC.
■ Thief-fans kunnen zich vermaken met een gratis add-on voor Thief II die door een groepje fans is gemaakt.
Deze Thief II Gold zal tussen de vijf en acht missies bevatten met een overkoepelende verhaallijn.
■ Wide Games maakt de racer Rush Club voor Xbox, PC, PS2 en de Gamecube
■ Tribes 2 is voor onbepaalde tijd uitgesteld.
■ MadCatz is er snel bij en komt met GBA gadgets.
■ Rage heeft onlangs een deal gesloten met Man. United voetballer David Beckham. Er zal dus wel een Beckham footie komen.
■ Digiscents, een bedrijf dat, lach niet, geur aan websites wil toevoegen, begeeft zich nu ook op gamesgebied.
Ja hoor, kom maar op met de Lara Croft grappen. Sick!

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

DE TOEKOMST VAN DE DREAMCAST

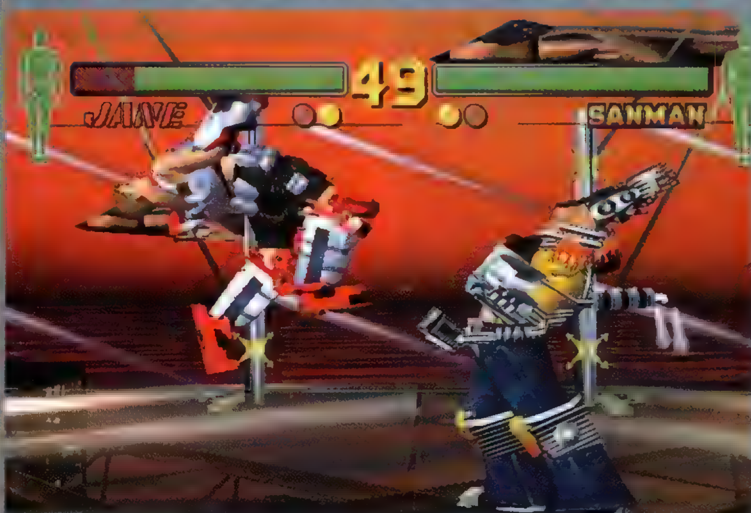
Sega is nog niet helemaal down and out. De collega's van DC UK maakten een strak lijstje met first party games die nog op de DC gaan uitkomen. Of al deze onderstaande games ook in Nederland uitkomen, hangt van Acid Soft af, de distributeur van Sega hard- en software in Nederland.

Tot april: **Fighting Vipers 2, Daytona USA 2001, Skies of Arcadia, Sonic Shuffle**

Mei tot juli: **Confidential Mission, 18 Wheeler American Pro Trucker, Sonic Adventure 2, Floigan Brothers, Crazy Taxi 2, Outrigger**

Augustus tot oktober: **Alien Front Online, Gun Valkyrie, Black and White, Headhunter, Propellerhead, Jet Set Radio 2, Virtua Golf, K-Project (werktitel)**

November tot januari: **Virtua Tennis 2, House of the Dead 3, Beach Volleyball, Victory Goal 2001, Space Channel 5 II, Agartha, Phantasy Star Online 2, Shenmue 2**



EXTREME-G 3 / PS2

Acclaim gaat Extreme-G 3 exclusief uitbrengen voor de PS2.
Wij hebben uiteraard de laatste info voor je.
Nieuwe features zijn:

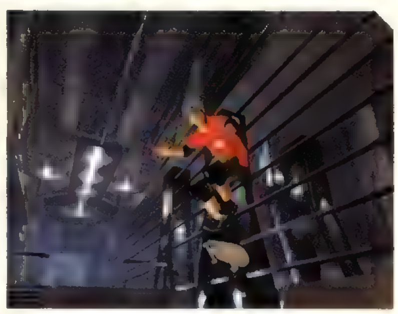
- 12 tegenstanders per race
- Bizarre bochtige tracks
- Vette wapens
- Turbo boosts
- Gedetailleerde bike animatie die overeenkomt met de handling
- Doorbreken van de geluidsbarrière
- Verschillende gameplay modus zoals Team Grand Prix, Head-to-Head of Co-operative mode
- Two player splitscreen



ESPN X GAMES SKATEBOARDING / PS2

Het afgelopen jaar werden we echt overspoeld door skategames maar de stroom lijkt inmiddels wat opgedroogd (angst voor Tony Hawk?). Desalniettemin kondigde het Japanse Konami onlangs een skater voor de PS2 aan. De developer heeft het zeer lucratieve ESPN label achter zich weten te krijgen en brengt daarom naast ESPN Winter X Games Snowboarding en ESPN Track and Field nu ook ESPN X Games Skateboarding voor de PS2 uit.
In de game kun je drie toernooien afwerken, inclusief een streetcourse en een half-pipe. Deze zullen allemaal gebaseerd zijn op de banen die gebruikt werden tijdens de 2000 San Francisco X Games. Naast de toernooien zijn er ook een zestal action courses in het spel opgenomen. Je skate dan virtueel door steden (LA en New York) waarbij je voetgangers, auto's en andere weggebruikers met of zonder extreme tricks dient te ontwijken.
Het spel bevat twaalf pro skaters plus meer dan zestig verschillende boards. De release staat in Amerika voor augustus gepland. Zal bij ons dus wel iets later worden.







UITSLAG POLLS

Op de site van Power Unlimited (www.powerweb.nl) houden we regelmatig polls over allerhande zaken. Stem (één keer graag) en show ons je mening. We tonen de cijfers aan de grote publishers, dus wie weet trekken ze zich er wat van aan...

Op welke consoles speel je over twee jaar?

Aantal uitgebrachte stemmen: 10.477

PSone	1,9%	(209)
PS2	19,1%	(2005)
GBA	3,5%	(372)
Gamecube	30,6%	(3212)
Xbox	33,8%	(3548)
Dreamcast	3,8%	(406)
Geen	6,9%	(725)

Wat voor Internetverbinding heb je?

Aantal uitgebrachte stemmen: 3528

28K8	1,5%	(55)
33K6	1,5%	(53)
56K6	24,6%	(869)
ISDN	14,2%	(503)
Kabel	49,5%	(1748)
ADSL	7,1%	(251)
Anders	1,3%	(49)

SONY GOES NAPSTER

'If you can't beat them, join them!' Dit is zo'n beetje de trend aan het worden in de gamesbiz. Sega gaat voor Sony, Microsoft en Nintendo werken, Microsoft verwerft gamelicenties door in rap tempo developers over te nemen en Sony gaat nu samenwerken met een bedrijf dat cool 'illegale' emulatoren maakte. Het bedrijf Connectix Corporation (www.connectix.com) was namelijk verantwoordelijk voor de tot nu toe door Sony zo gehate Connectix Virtual Game Station (CVGS). Hiermee kon je PlayStation games op de PC en Mac spelen.
Wij vragen ons echter sterk af of dit nu de juiste oplossing is voor het bestrijden van illegale emulatoren.
Bij Napster bleek dat het legale karakter de site meteen zwaar impopulair maakte bij de fans. De lol van de site was immers dat het een beetje illegaal en volledig gratis is. Hoe duur de software gaat worden, heeft Sony nog niet bekendgemaakt.

DVD EXTRAATJES VOOR PS2

We weten inmiddels allemaal af van de geruchten dat de DVD van Tomb Raider Movie een paar extraatjes zou hebben voor de next-gen Tomb Raider game. Dat heeft Square kennelijk ook gehoord en nu is er het gerucht dat ook zij een verrassing in petto hebben voor de PS2 bezitters die de film Final Fantasy: The Spirits Within gaan aanschaffen. Ze willen er namelijk een kleine demo van Final Fantasy X bij stoppen.

KONAMI BUDGETLIJN VOOR PSX

Konami gaat een paar van haar topgames opnieuw uitbrengen voor een kleine dertig gulden per stuk. Vooral ISS Pro voor drie tientjes is een aanradertje.
Ronin Blade
Diver's Dream
International Track & Field
Bishi Bashi
Fisherman's Bait
Kensei Sacred Fist
ISS Pro

GAAT CRAVE PUUR VOOR DE CONSOLES?

Crave Entertainment (onder andere bekend van Ultimate Fighting Championship, Kengo en het komende Soldier of Fortune voor de DC) heeft al haar distributielicenties van PC-titels verkocht aan Electronic Arts.
Er stonden drie PC toppertjes op stapel.
Freedom Force is een third-person action game over superhelden.
Battle Realms is een RTS met samurai, ninja's, weerwolven en geisha warriors.
Global Operations moet een Team Fortress beater worden.
Kunnen we hier uit opmaken dat Crave zich alleen nog gaat richten op console titels? Waarschijnlijk wel, want door deze deal heeft het bedrijf eindelijk weer wat geld binnen. En dat kon, gezien de financiële puinhoop aldaar geen kwaad.



COMMENTAAR
DE LEUGENS VAN SEGA

Dat Sega stopt met het maken van de Dreamcast dat weet iedereen inmiddels wel. Dat dit besluit waarschijnlijk al veel eerder is genomen dan januari 2001, zal wel niemand zijn. Naar die buitenwereld toe zei Sega dat ze deze drastische stap pas in januari hebben genomen. Voor die tijd bestempelden ze alle berichten over ophouden van de DC stevast als onzin. 'De verkoop van de hardware viel wat tegen, maar er was geen reden tot zorgen', hielden de Japanners vol. Achteraf gezien durven wij te stellen dat we flink in de maling zijn genomen. Zo kregen wij van developers te horen dat Sega al geruime tijd in het bezit is van Xbox developmentkits. En volgens dezelfde personen is het niet ondenkbaar dat bepaalde Sega divisies met de PS2 kits hebben mogen rommelen. Een bewijs voor deze stelling is het feit dat Crazy Taxi en Virtua Fighter 4 voor de PS2 al een behoorlijk eind in ontwikkeling zijn.
Niet alleen gamers zijn vermoedelijk voor de gek gehouden maar ook Sega America en Sega Europe wisten van niets. Vooral de Amerikanen zijn nog steeds flink pissed off over de vroege dood van de DC. In de VS deed de console het namelijk helemaal niet onaardig. Maar zoals de meeste mensen steeds zeker maken: de VS en helemaal Europe hebben op console-gebied weinig tot niets te vertellen: als Japan een console niet digt, dan kunnen wij het wel afleren. Wat dat betreft gaat de Xbox spannende tijden tegemoet, want om nou te zeggen dat de Japanners enthousiast reageren op de console van Bill Gates, nouh.

In totaal zullen er volgens Sega voor maart 2002 30 titels voor andere consoles worden gemaakt. Vlak voor de deadline van PU6 werden de volgende games bekend:

GBA
Sonic the Hedgehog Advance
Puyo Puyo Advance
Chu Chu Rocket Advance

PSone
Sonic Series
[illegible]

PS2
Virtua Fighter 4
Space Channel 5
Sakura Taisen
[illegible]
Crazy Taxi 2







DOOM / GBA

Bij het doornemen van de GBA-titels van Activision viel ons één titel op: Doom. Ja, je leest het goed, binnenkort kun je echt fraggen op de handheld van Nintendo. En verwacht geen laffe poort van de oude PC-game, Id Software is momenteel druk bezig met het produceren van een heuse 3D-engine voor dit spel.
De andere Activision titels zijn:

Tony Hawk's Pro Skater 2 (zomer) – Skaten als Tony of een van de andere twaalf skaters.
Spider-Man: Mysterio's Menace (herfst) – Veel side-scrolling gameplay met spinnemans.
X-Men: Reign of Apocalypse (herfst) – Side-scrolling game met veertig X-Men characters.
Shaun Palmer's Pro Snowboarder (herfst) – Speel als Shaun Palmer of vier van de andere snowboard helden op zestien tracks.
Mat Hoffman's Pro BMX (herfst) - Featuring Mat Hoffman en zeven ander pro's op een groot aantal verschillende tracks.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

BLEEMCAST TROUBLES

Wat is er toch gebeurd met Bleemcast? Een jaar geleden werden we nog allemaal wild van het idee dat we nog diezelfde zomer PlayStation games op de Dreamcast zouden kunnen spelen en sindsdien hebben we er nooit meer wat van gehoord...

De geruchtenmolen draait al maanden op volle toeren maar recentelijk plaatste een ontslagen medewerker van Bleem Inc. enkele pikante details op een website.
Zo zou de programmeur ontslagen zijn na een hoog opgelopen ruzie over de kwaliteit van de PlayStation games op Bleemcast en erger, er zou zelfs sprake van zijn dat Bleemcast (als het ooit nog uitkomt) helemaal niet 300 PSX games of meer zal ondersteunen.
Zoals het er nu naar uitziet, heeft elke PlayStation game die je wilt spelen op de Dreamcast een speciale Bleemcast CD nodig. Dus per game die je wilt spelen, zul je nog eens een kleine vijftig piek moeten ophoesten om het desbetreffende Bleemcast pack te kopen. Je kunt natuurlijk op je vingers natellen dat alleen de aller grootste PlayStation titels zullen worden ondersteund met zo'n speciale CD.
Op dit ogenblik is Bleem Inc. druk bezig om de packs van Gran Turismo 2 en Final Fantasy IX in orde te krijgen en als Bleemcast uitkomt zal het produkt waarschijnlijk vergezeld gaan van deze twee packs.

MEER PROBLEMEN

Ik zeg nadrukkelijk áls Bleemcast nog uitkomt want behalve het zwaar tegenvallende aantal games zijn er nog meer problemen.
Om te beginnen heeft Sega de laatste generatie Dreamcast consoles zo aangepast dat ze geen gewone CD'tjes kunnen lezen. Tenminste dit was het plan om het illegaal kopiëren tegen te gaan maar omdat Sega de produktie van DC's nu helemaal gestaakt heeft, is het de vraag wat er gebeurd is met de laatste serie. Als deze laatste Dreamcasts inderdaad zijn of worden aangepast dan heeft Bleem Inc. een groot probleem want Bleemcast zal niet werken op deze consoles.
Daarnaast zijn er meer problemen met medewerkers die uit onvrede ergens anders zijn gaan werken en boven op dat alles heeft Bleem Inc. een totale media stilte afgekondigd.
Hopelijk hebben we na de E3 alsnog beter nieuws voor je maar wij zien het somber in voor Bleemcast.



PLAK JE WILD!

De PU stickers die je bij dit nummer aantreft, willen we natuurlijk op de meest waanzinnige plekken terugvinden. Plak ze dus op een plek waarvan je denkt dat het echt niet kan, binnen alle wettelijke beperkingen uiteraard, en maak er een fotootje van.
Stuur die naar ons en misschien win jij dan wel een gamespakket ter waarde van vierhonderd piek. Daarnaast worden de beste inzendingen op de website (www.powerweb.nl) geplaatst, en de allerbeste zelfs in Power Unlimited.
Stuur je foto voor 31 mei naar: **Power Unlimited**
Plak je wild
Postbus 1914
2003 BA in Haarlem
of mail 'm naar prijsvraag@powerunlimited.nl met als Subject Plak je wild.





GRAND THEFT AUTO 3

Net op de het randje van de deadline van deze PU stuurde DMA design een hele serie nieuwe screenshots van GTA 3 op de PlayStation 2 de wereld in.
Het eerste dat opvalt is de gloednieuwe 3D engine die het spel de boost moet geven die het nodig heeft om voor eens en voor altijd af te rekenen met Driver. Zo te zien lijkt dat wel te gaan lukken en dat is alles wat we er nu over gaan zeggen. Volgende maand een uitgebreide preview.

















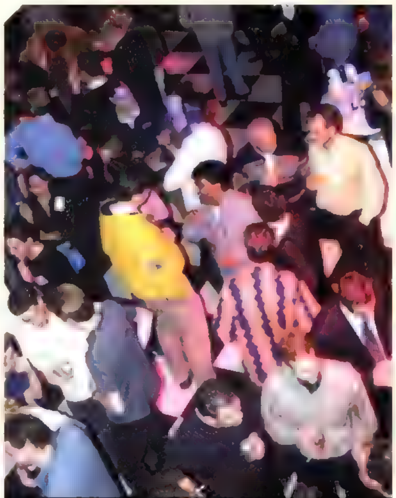


PU-AWARDS WEER DOPE HAPPENING

Een van de meest besproken party's van Nederland vond onlangs weer plaats op een geheime lokatie in Amsterdam: de Power Unlimited Awards. En om in stijl te blijven met het strakkere, freshere, dikkere blad: meer drank, betere muziek en mooiere babes dan ever.



Dacht je dus even rustig van je PU te genieten...



Ze waren er allemaal.

LEKKERE SFEER

Kosten nog moeite waren dit jaar gespaard om van de PU-awards 2001 een knallend feest te maken. De lokatie was Angel Studios; een sfeervolle zaal ergens in het Havengebied van Amsterdam. Dankzij gedimde spotlights, relaxte poefen, gameconsoles in iedere hoek (met o.a. Mario Tennis en Metal Gear Solid 2 demo) en lome loungemuziek was de sfeer ontspannen.
Alhoewel? De dertig uitgenodigde PU-lezers zorgden al snel voor een lekker *baldadig sfeertje*. Met name toen host-babe Fabienne op het podium verscheen en de eerste PU-Awards uitreikte. Terwijl de spellendistributeurs, retailers en labelvertegenwoordigers wat zenuwachtig aan hun stropdas trokken – zouden ze een felbegeerde PU-Awards in de wacht slepen? - joelden de PU-aanhang de lange, blonde ex-TMF'er tegemoet.
Ook de drie Lara Croft look-a-likes zorgden voor de nodige hilariteit. Stop een paar schaars geklede dames in een zaal met voornamelijk mannen... en stoere kerels worden zo mak als lammetjes. Werkt altijd. Hebben we geleerd van de E3.



Rare jongens die Romeinen.



Nee, ik ben geen lezer. Ik ben de baas van dit zooitje!

SCOOTER OF POWER-BIKE?

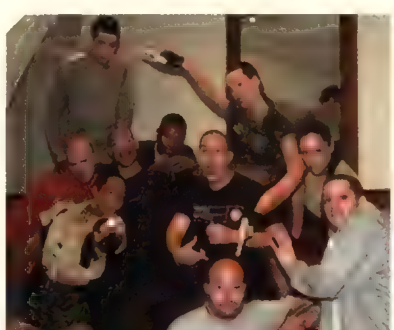
Om dit keer niet in mega-speeches te verzanden had PU-baas Mark een spreekverbod en mocht hij alleen de felbegeerde PU-Awards aan Fabienne overhandigen. Die jaste de uitreikingen er in een krappe twintig minuten doorheen en verliet het gebouw.
Maar niet nadat ze twee PU-lezers blij had gemaakt met een wel heel vette scooter en een PlayStation 2. Misschien was die scooter ook wel wat voor Boris en Dre geweest want die strompelden popcorn smijtend na afloop te voet naar huis, maar dit terzijde.
Als bonus had PU-marketing dude Ben nog een echte knaloranje Power-bike in de aanbieding. Het zaallicht werd gedimd en een spot zoefde over de hoofden van alle aanwezigen. Toen de spot stopte, stond een dolblije knaap in het felle licht en mocht met de unieke fiets naar huis. Tip: ik zou er niet op Koninginnedag in Amsterdam mee gaan rondfietsen want je bent hem binnen vijf minuten kwijt.

ED OP DE DANSVLOER

Dat iedereen zich goed vermaakte werd al snel duidelijk aan de hoeveelheid drank die er bij de diverse bars werd weggewerkt. Ed begon na twintig bier emotionele verhalen te vertellen over zijn jeugd bij de padvinders en stond later zelfs op de dansvloer. Een unicum mogen wij wel zeggen.
Ook EA ging helemaal uit zijn dak op de dansvloer samen met een exotisch dansende Inez van GameSen. Tja, na twee keer winnen met Red Alert 2 gaan alle remmen logischerwijs los. Ook Infogrames was aangenaam verrast met de prijs voor Driver 2. Of waren het die drie innige zoenen van Fabienne?
Terwijl J.J. in onderhandeling leek met de mannen van het komende PC-spel Hooligans (of hij model wilde staan voor de speldoos?) ging Dre inmiddels voor de 25e keer op de foto met de drie Lara Croft klonen.
Ook Skate charmeerde er op los en wisselde weer vele keren zijn 06 nummer uit. Skate, mag de redactie dat nummer ook even hebben? Dan kunnen ze je tenminste berkeiken als je een deadline hebt gemist!

RODDELS

De rest van de avond werd opgeleukt door lekkere muziek van een prima draaiende DJ, genoeg bitterballen en satéspiesjes (scharrelvlees natuurlijk) en de laatste roddels uit de industrie.
Zo zagen we Jan wel erg verdacht lang lopen kleppen met de hoogste Sonybaas, nam hij een half uur later een vreemd pakketje van EA aan en stond bij de bar iets te innig met Infogrames te smiezen.
Toen Ed zijn traditionele Schotse zwaarddans op de bar begon uit te voeren, Boris en zijn gevolg de laatste fles drank soldaat hadden gemaakt en Skate z'n harem eindelijk had verzameld, was het tijd om naar huis te gaan. En ja, ook nu bleef het nog lang onrustig in Amsterdam.



Boris: "sorry maar dit stelletje weirdo's hoort niet bij mij."



We staan al een half uur gezellig te lullen maareeh, wie ben jij in godsnaam?

UITSLAGEN

Beste PC game van 2000
Red Alert 2
Beste PlayStation/PSone game van 2000
Driver 2
Beste PlayStation 2 game van 2000
Tekken Tag Tournament
Beste Dreamcast game van 2000
Metropolis Street Racer
Beste Nintendo 64 game van 2000
Perfect Dark
Beste game van 2000
Red Alert 2
Beste gamesplatform van 2000
PC
Beste game accessoire van 2000
Thrustmaster
Beste (game)winkelketen van 2000
Free Record Shop
Beste gameshop van 2000
Nedgames

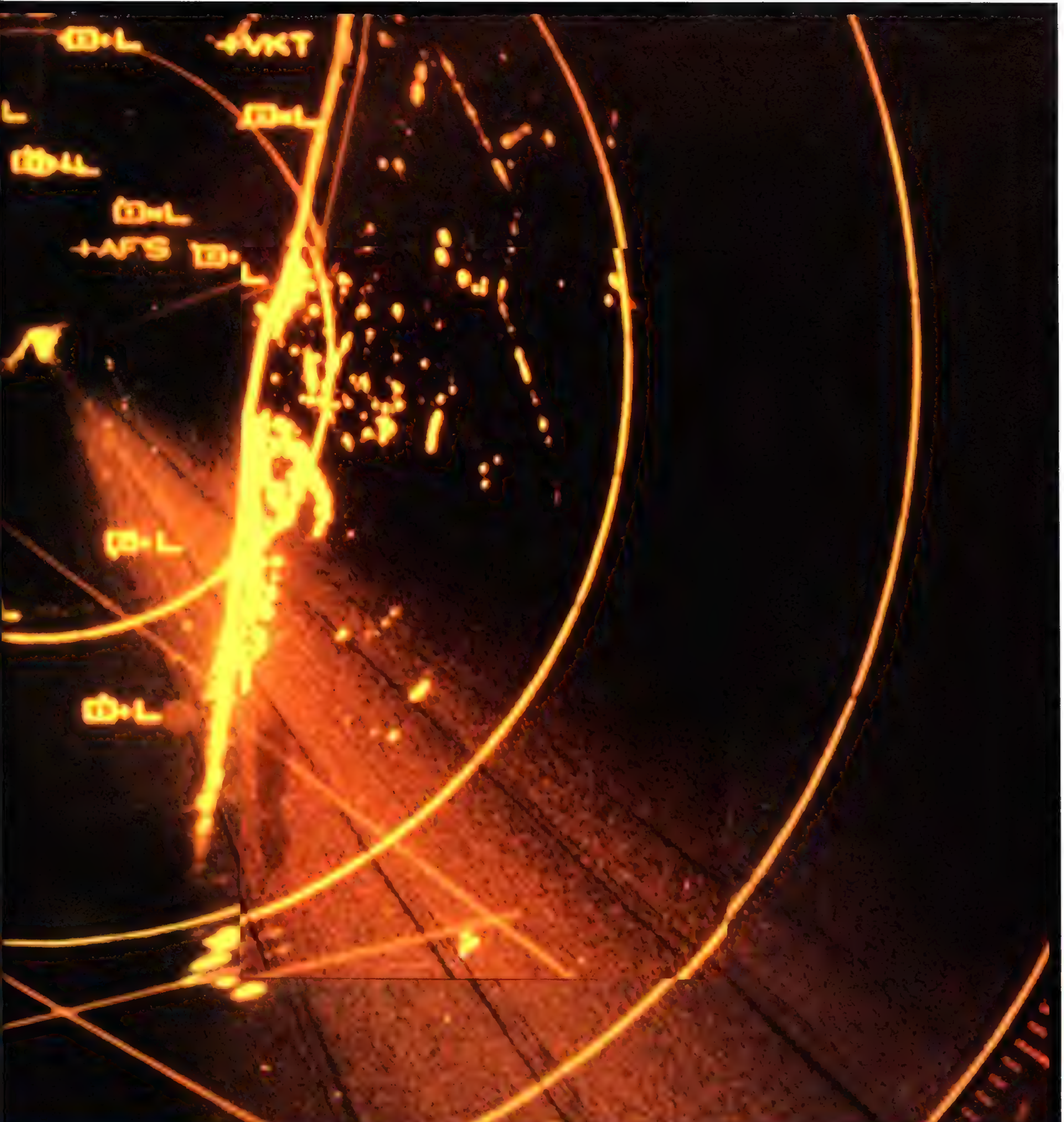
Tientallen foto's van de Power Unlimited Awards zijn te bewonderen via *www.suprizer.nl*

IS HET EEN VLIEGTUIG, EEN WEERBALLON OF EEN RAKET? JE HEBT 5 SECONDEN.



Matroos Operationele Dienst Operaties m/v

Je hebt 5 seconden om te bepalen of het een raket is of niet. Da
is te vergelijken met één keer diep ademhalen. Meer tijd krijg je
niet om te beslissen. Want als het een raket is, dan komt hij ook als een raket op je af. En zo'n apparaat wil je
niet op bezoek krijgen. Dat maakt van jouw baan een belangrijke baan. De man of vrouw achter het radar-
scherm. Jij bent de eerste die ziet wat er rond het schip gebeurt. In het luchtruim, maar ook onder water. Met de
ultramoderne sonarapparatuur zie je alles in de wijde omtrek. Dan kan het wel 'ns gebeuren dat je een walvis doo
het scherm ziet zwemmen. Of is het toch een onderzeeboot? Jij zegt het. Daarmee ben je direct betrokken bij de



NINTENDO 64

SCORE 88

GRAPHICS	10	SOUND	10	GAMEPLAY	8



CONKER'S BAD FUR DAY

Als er één spel is waar ik de afgelopen twee jaar op heb zitten wachten dan is het wel Conker's Bad Fur Day. Vanaf het moment dat ik bij Nintendo de eerste beelden zag tot de afgelopen E3... ik wist het: dit wordt een toppertje!

Rare heeft zich ontwikkeld tot de heer en meester van de N64. Het Britse bedrijf is uitgegroeid tot een developer die het succes van een console kan maken of breken.
Bij Microsoft kijken ze jaloers naar de loyaliteit die Rare ten toon spreidt ten opzichte van Nintendo en andersom kijken ze bij Rare verwachtingsvol naar de toekomst die Gamecube en Game Boy Advance heet.
Anyway, Nintendo begrijpt dat je een bedrijf dat zo waardevol is niet te veel met regeltjes moet lastigvallen en zo komt het dat waar elk ander bedrijf nul op het rekest kreeg bij het informeren naar de mogelijkheden van een adult game op Nintendo's console, het Rare wel lukte om de Japanse toestemming te krijgen voor een game waarin vunzige taal, lekkere wijven en poep de belangrijkste ingrediënten zijn.
Er moet wel gelijk even bijgezegd worden dat Nintendo zijn vingers er ook niet al te veel aan wilde branden want het spel wordt hier uitgegeven door THQ.



Hé Conker, nog geen mobieltje?


Aan 't front, vliegen de kogels in 't rond en da's niet zo gezond.

ADULT GAMING

Is Bad Fur Day te beschouwen als de eerste adult game op de Nintendo 64? Tja, hoe volwassen is een spel waar om de haverklap geboerd, gescheten, gescholden of gekotst wordt? Ik vind het maar vreemd dat er een leeftijdsgrens zit op een spel dat het niveau van een twaalf jarige puber (of ben je dan nog geen puber?) nog niet eens haalt.
Maar ja, lekker belangrijk, ik heb me helemaal krom gelachen tijdens het spelen van deze game en uiteindelijk is dat waar het bij een goed spel allemaal om draait, toch? Maar-ehhh... waar gaat het dan allemaal om hoor ik je brommen? Nou dat zal ik je eens precies gaan vertellen...

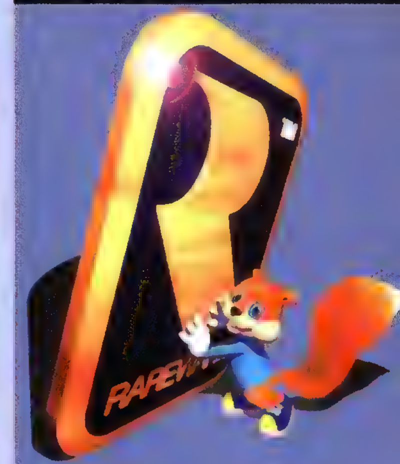
ZUIPEN EN KOTSEN

Op een regenachtige avond zit onze ongemanierde eekhoorn Conker in de kroeg te zuipen met wat gasten die hij net heeft ontmoet en omdat hij verwacht dat het laat gaat worden, belt ie z'n vriendinnetje om te zeggen dat het wat later gaat worden. Het wordt inderdaad wat later en even later wordt het nog later en plotseling is het echt heel laat en zien we Conker naar buiten waggelen om even een luchtje te scheppen. Hij gaat prompt over zijn nek en staat schaamteloos een potje te kotsen voor de camera terwijl hij met een dubbele tong mompelt dat hij eigenlijk naar bed moet. Hij waggelt weg en daar begint het avontuur.

CONTEXT SENSITIVE

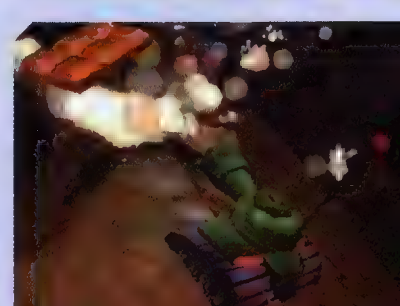
Het eerste level is een introduktielevel en terwijl Conker nog staat te tollen op zijn benen, krijg je het eerste probleem voorgeschoteld. Wat de fok moet je doen? Als je met Conker loopt dan tolt ie van links naar rechts en als je probeert te springen dan krijgt ie spontaan de hik. Het is duidelijk; het arme beest is nog stomdronken en er moet snel iets gebeuren.
Gelukkig staat er een soort halfgare vogelverschrikker in een veldje. Zo te zien is de vogelverschrikker ook straalbezopen en het enige wat de kraaien op afstand houdt, is een bordje waarop staat "fuck off crows". De vogelverschrikker hangt er half tegenaan terwijl ie z'n roes uitslaapt.
Als Conker voor hem gaat staan, wordt ie wakker en begint ie Conker uit te leggen dat de grote B knop waar de eekhoorn op is gaan staan 'context sensitive' is. Het komt erop neer dat Conker op die knop moet gaan staan en op B moet drukken waarna hij eenmalig een item krijgt dat hem bij zijn tocht kan helpen.
De conversatie tussen Conker en de vogelverschrikker is meesterlijk en ik kan niet eens beginnen met het beschrijven van de Engelse woordspelingen en grappen. In ieder geval maant de pop Conker om het eens een keertje te proberen en op 't zelfde moment is Conker in het bezit van een verse fles bier. Ogenblikke-

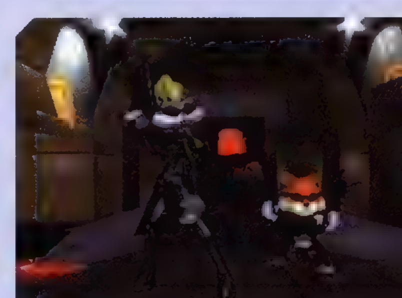
HOFLEVERANCIER



Nintendo heeft veel te danken aan Rare en als je een beetje kritisch kijkt naar alle games die zijn geproduceerd voor de N64 dan zou je de conclusie kunnen trekken dat Rare zo'n beetje het enige bedrijf is dat in staat is om de kwaliteit van Nintendo's in-house team te evenaren want laten we eerlijk wezen, waar zou de N64 zijn zonder Goldeneye, Perfect Dark, Donkey Kong 64 en de twee Banjo games?

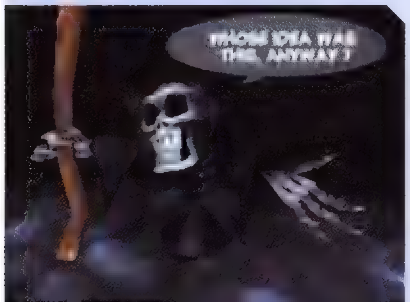

Laat ik nu net op eekhoorntjes-dieet zijn.


Zo die eierdoos lult niet meer.


Die Conker, heeft zich vast weer verstopt in het donker.


Onze held heeft overal schijt aan.


Familie van Winnieh?



Al sla je me dood...



Hé makker, er geldt een vervoersverbod voor dagverse melk!



Conker to the rescue.

lijk grist de vogelverschrikker de fles uit Conkers handen en maakt hem soldaat ondertussen opmerkend dat Conker het nog wel een keertje mag proberen. Nogmaals op B gedrukt en hoppa, de dronken eekhoorn is in het bezit van een fles helium. Gelijk grist de vogelverschrikker de fles uit Conker's handen en spuit hem leeg in zijn gezicht en zegt met een hoog piepstemmetje dat ie nu maar weer gaat slapen en of Conker even op wil rotten.
Verderop is gelukkig nog zo'n context sensitive plekje en als ik daar op B druk, krijg ik een mooie bruistablet in een glaasje water. Precies wat Conker nodig had om weer nuchter te worden en aan zijn avontuur te beginnen.

FMV'S

Speciale vermelding verdienen de fantastische filmpjes die je op zeker talloze keren zult bekijken en aan je vrienden gaat laten zien want iedereen moet natuurlijk dat stukje van Saving Private Ryan gechecked hebben en datzelfde geldt voor de enorme Pavarotti van uitwerpselen die omringd wordt door depressieve strontvliegen.
Conker's Bad Fur Day zit helemaal vol met dit soort ongeëvenaarde momenten en is er voor ieder wat wils. Mijn persoonlijke favoriet is de Matrix scène waarin je plotseling twee guns krijgt en John Woo style je tegenstanders te lijf gaat.

PIJN AAN Z'N REET

Het bovenstaande verhaal is typerend voor Bad Fur Day. Je bent je tijdens het spel eigenlijk constant aan het afvragen wat in godsnaam de bedoeling is.
Sommige levels wijzen zich vanzelf en sommige zijn puzzels die opgelost moeten worden. Soms ligt de oplossing voor de hand en soms zit er niets anders op dan al het mogelijke te proberen en zelfs dat is nog geen garantie dat je de oplossing vindt.
Persoonlijk ben ik niet zo gek op urenlang zoeken naar dingen die voor de hand liggend zouden moeten zijn. Zo kom je in het eerste level na een boel geren en gespring boven aan een ravijn met een brug erover. Midden op die brug zit een groot stenen monster met een slecht humeur. Het monster zegt dat hij 200 jaar op een gebouw heeft gezeten als deel van de gotische architektuur en er genoeg van had. Het deed pijn aan zijn reet en het werd de hoogste tijd om eens ergens anders op te gaan zitten. Een brug bijvoorbeeld. Als Conker in de buurt komt, neemt het monster hem te grazen en flikkert hem weer helemaal naar beneden, waarna Conker opnieuw kan beginnen aan de ellenlange beklimming. Natuurlijk had ik gelijk kunnen proberen om het beest een klap te verkopen met de koekenpan die Conker speciaal voor die gelegenheid in zijn broek ronddraagt maar je kon al zien aankomen dat het beest daar alleen maar van in de lach zou schieten.
Na werkelijk alles geprobeerd te hebben, besloot ik toch nog eens de confrontatie met het beest aan te gaan en verkocht 'm een beuk met de koekenpan. Zoals verwacht schoot het beest in een hysterische lach en net toen ik zelf dan maar weer naar beneden wilde springen, verslikte het monster zich, verloor z'n evenwicht en lazerde van de brug.

PLATFORMGAME

Als je Bad Fur Day ontdoet van al het gevloek, getier, gekots en gescbijt, blijft er in principe een degelijke platformgame over. In eerste instantie was dit een beetje een teleurstelling voor mij omdat ik gehoopt had dat de gameplay van deze titel meer in zich zou hebben dan alleen geren en gespring. Nou ja, je hoeft tenminste niks te verzamelen want dat is iets waar ik de laatste tijd een beetje allergisch voor ben geworden.
Dat neemt natuurlijk niet weg dat CBFD meer had kunnen zijn, al was het alleen maar kwa verhaal want dat is in feite niet veel anders dan een mager skelet waaromheen de soms toch ook wel flauwe grappen zijn gedrapeerd.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik toch wel een beetje ben misleid door de hype die Rare heeft gecreëerd rond deze titel en waar hype wordt gezaaid, wordt vaak teleurstelling geoogst, zegt een oud videogames gezegde.

DREAMCAST KWALITEIT

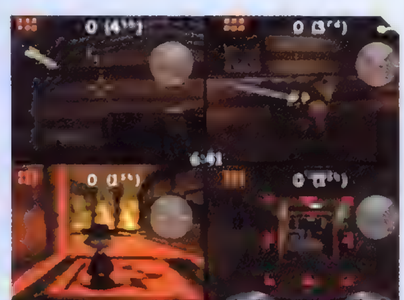
Ik ben overigens niet teleurgesteld in de prachtige graphics die Rare uit de oude N64 heeft weten te persen. Ik stond echt verbaasd te kijken; het lijkt werkelijk wel of ik stiekem een Dreamcast game heb zitten spelen. De levels zijn enorm en mooi fel gekleurd en nergens zie je de bekende N64 mist of vaagheid opduiken. Rare heeft het beste duidelijk voor het laatst bewaard.
Ook de soundtrack is fenomenaal. De tracks zijn stuk voor stuk net zo grappig als de grollen die ze vergezellen en als je een Dolby Digital versterker hebt, komt de game helemaal tot zijn recht. Alle dialogen zijn ook nog eens ingesproken en dat is maar goed ook want de dialogen zijn over het algemeen zo leuk dat je ze gewoon ook moet horen.
Als je de controller even niet ge-



Conker de eekhoorn, held... maar nu even niet.


Mag ik u er op wijzen dat deze rivier nogal abrupt eindigt?


Command & Conker.


Er zijn maar liefst zeven multiplayer games in CBFD.

Rare / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.conker.com

BORIS

WAT?! HOEVEEL?

Nintendo 64-fans zijn waarschijnlijk al gewend om iets meer te betalen voor games maar we denken dat bij Conker's Bad Fur Day zelfs de meest verstokte fanaten wel even zullen moeten slikken. Het spel kost namelijk ƒ 219,95!
Deze prijs is te verklaren doordat Nintendo Europa er op het laatste moment vanaf gezien heeft om de game zelf uit te brengen en de rechten heeft verkocht aan THQ. Blijkbaar wilde Nintendo toch nog een graantje meer meepikken dan anders al het geval is, met deze unieke verkoopprijs als gevolg. Aan jou de keuze of je dit bedrag er wel of niet voor over hebt.



bruikt, gaat Conker meefluiten met tracks en zo nu en dan laat hij scheten op de maat van de muziek. Blijkbaar was er nog meer dan genoeg ruimte op de cartridge voor deze lauigheid.

MULTIPLAYER

Conker's Bad Fur Day is geen game waar je wekenlang plezier van gaat hebben. Het spel zelf speel je in een lang weekend uit en dan heb je eigenlijk alleen de multiplayer optie nog om je mee te vermaken. Nou ja, optie, ik bedoel opties want er zijn maar liefst zeven verschillende multiplayer games.
De leukste is ongetwijfeld die ene waarbij een team het strand moet verdedigen met machinegeweren en het andere team het strand moet veroveren.
Er is ook nog een optie waarbij je dinosaurus eieren moet zien te stelen van een bende bloeddorstige raptors. Ook is er een Heist mode waarbij iedereen speelt als een afzonderlijke wezel die een zak met geld moet zien te vinden.

ANTICLIMAX

Al met al erg leuk voor een regenachtige middag maar het draait bij CBFD natuurlijk allemaal om de grappen van de Singleplayer game. Ik moet er wel bijzeggen dat je op een gegeven moment vermoedelijk genoeg zult krijgen van de poep en pis humor en dat er dan nog maar weinig overblijft om je mee te vermaken.
Conker is een redelijk goede platform game maar er zijn betere en als je het overigens erg goede plot eindelijk door hebt dan zul je deze game waarschijnlijk niet nog een keer spelen. Of het nou door de anticlimax van de grappen van Conker kwam of doordat ik me realiseerde dat dit de N64's laatste hoogtepunt was; ik ruimde mijn N64 in ieder geval op met een gevoel van weemoed. Ooit was dit mijn trots, de beste console ooit gemaakt en nu is het allemaal voorbij en staan we met zijn allen alweer te trappelen van ongeduld bij de gedachte aan Nintendo's nieuwe console. Ik hoop dat ie net zo goed wordt. ◄



Sorry, maar die bruine bonen van gisteren spelen weer op.



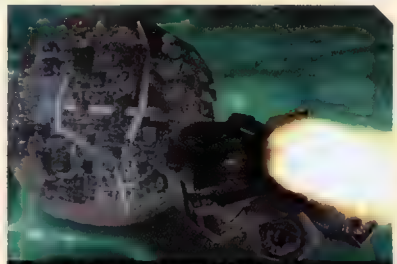
Kom op Conker, die gast is zo bang als een wezel.

PC

VERWACHT Q2 2001

Anachronox leek twee jaar geleden al bijna af. Over ruim een maand is het dan echt zover en het lijkt er op dat de game de tand des tijds goed heeft doorstaan.





Op weg naar planeet Mechanica Roestvrijstalia.



Voor deze toverdrank zoek ik de baard van een chagrijnige ouwe lul.



Hé Sly, het gebeurt allemaal bovenin het plaatje!

ANACHRONOX

Nog even en Anachronox begint 'Daikatana-achtige trekjes' te vertonen, en dat zou erg jammer zijn want ik geloof nog steeds in de potentie van deze zwaar vertraagde aktie-RPG van Ion Storm.

Het veel geplaagde Ion Storm mag Warren Spector en zijn team wel op de blote knieën danken. Sterker, ze moeten de man iedere dag met palmbladeren toewuiven. Nog sterker, ze moeten de baardige, sympathieke gamesdeveloper dagelijks druiven voeren en een voetmassage geven want ik verzeker je, zonder het succes van Deus Ex bestond Ion Storm niet meer. Met dank aan ene J. Romero en zijn Daikatana. Geruchten gaan nu zelfs dat Romero misschien weggaat bij Ion Storm. Zou ik toch jammer vinden; laat de man zijn fiasco wreken en wie weet komt hij echt weer eens met een verrassende revolutionaire game op de proppen.
Natuurlijk heeft Ion Storm nog twee ijzers in het vuur: Thief 3 en Deus Ex 2, maar die hebben nog een lange weg te gaan. Ion Storm hoopt die leemte op te vullen met... Anachronox!



Alleen de prijs is Anders.



Ik zal die glazenwasser eens vragen wat aan die witte puntjes te doen.

TE GROOT

Je zult het niet geloven maar twee jaar geleden zag ik Anachronox al bij Ion Storm in Amerika en toen was het 'bijna af'.
Inmiddels is mij verzekerd dat de game begin juni in de winkels ligt, zeker, absoluut, beslist, echt waar, erewoord.
Ton Hall, lead gamedesigner voor Anachronox heeft het niet makkelijk, hij ziet zijn game keer op keer slippen en voelt de hete adem van Eidos in de nek.
Een van de oorzaken van alle vertraging is dat Hall niet zo maar een gelikte game wil maken maar een baanbrekende RPG die geschiedenis gaat schrijven. Tja, en als je dan met een bijna 500 pagina tellende designstudie komt, heb je een probleem: het spel was gewoon te groot. Daarbij komt dat er door het Daikatana-debacle ook flink wat Ion Storm mensen zijn opgestapt, waaronder een aantal topmensen van het Anachronox team.
Dus alle zeilen bijzetten en doorbeuken want Anachronox moet er komen, al is het 't laatste wat Hall ooit zal doen.

ZWART GAT

Het verhaal achter de game is nog steeds ongewijzigd. De speler neemt de rol op zich van Sly Boots, een niet bijster succesvolle privé-detective die te veel tijd in de kroeg doorbrengt. Ook het ontlopen van schuldeisers behoort tot zijn bezigheden.
Toch moet deze antiheld het universum redden. Anachronox was namelijk vroeger een verre planeet. De oorspronkelijke bewoners zijn door een plaag bijna allemaal uitgeroeid en het enige wat nog aan de aliens herinnert is de buitenaardse technologie die zich schuilhoudt ergens diep onder de oppervlakte van de planeet.
Daarnaast lijkt het wel of het heelal steeds kleiner wordt en langzaam weggezogen wordt in een enorm zwart gat. Aan Sly en zijn 'vrienden' om dit geheim te ontrafelen en de dreigende ramp te stoppen.
Dit is het verhaal van Anachronox in een notendopje maar je begrijpt dat er gedurende het spel veel meer intriges en plotwendingen om de hoek komen kijken.

KARAKTERS

Sly wordt het vaakst vergezeld door Stiletto en Grumpos Matavastros. Stiletto is een schaars geklede dame die vecht met twee messen en Grumpos is een chagrijnige, baardige opa die zichzelf mopperend en klagend door de meeste avonturen weet te loodsen.
Verder is er nog ene Paco El Puno Estrella, een werkloze superheld met een identiteitscrises. Zeer komisch is het karakter van PAL, een kleine robot waarvoor Tom Hall zelf de speech heeft verzorgd.
Ieder character heeft natuurlijk verschillende skills (Sly kan deuren en sloten kraken) die gedurende de game verbeteren.

COMBAT EN WAPENS

De Combat zal een combinatie zijn tussen Final Fantasy, X-Com en 3D

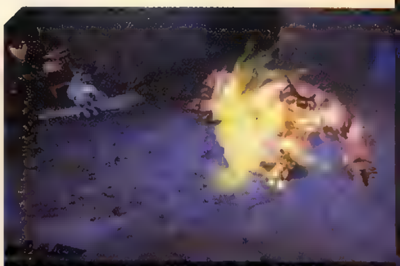
Ion Storm / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.anachronox.com

JAN


Om in de roze buurt te werken, zijn vier handen vereist.


Hallo? Hier nog iemand die gered wil worden?


Bah, retekoud en geen kroeg te bekennen natuurlijk.


Barst, reetbrand! Ik ga mezelf effe heel snel doortrekken!

beat'em up waarbij je in real-time je vijanden te lijf kunt maar in turn-based je taktieken en moves uit kunt kiezen.
Zeer fraai is de mogelijkheid om de omgevingen te gebruiken in je gevechten. Staat een vijand op een stapel kratten, dan kun je die kratten omver knallen. Vecht je boven op een balkon dan kun je de tegenstander er vanaf smijten en een paar verdiepingen verder het gevecht voortzetten. Je bent dus niet gebonden aan een onzichtbare boxring zoals bij de Japanse RPG's vaak wel het geval is.
Ronduit spectaculair en in theorie revolutionair is het Elementor Weapon System. Dit is een soort smeltpot waarmee je verschillende objekten met elkaar kunt combineren om zo diverse wapens te creëren.
Hall claimt dat dit een tool binnenin de game is die vooral voor de techkids extra fun met zich mee brengt. Toch zullen ook groentjes zonder veel moeite hun eigen wapens in elkaar moeten kunnen sleutelen. Het Elementor Weapon System moet meer dan 250 miljoen (!!) combinaties kunnen maken. Wow!

QUAKE II ?

Waar ik me aanvankelijk wel een beetje zorgen om maakte, is de engine van Anachronox. Dat is namelijk nog steeds de Quake II engine. Nou ja, niet helemaal; Ion Storm heeft de engine flink onder handen genomen waardoor de graphics toch behoorlijk zijn en vrijwel niets meer aan de Quake II graphics herinnert. Met andere woorden, het is eigenlijk een hele eigen grafische motor waarop Anachronox draait.
Denk aan 32-bit kleuren, een filmische camera, lip-sync, particle effects, facial deformation en allerlei andere up-to-date toeters en bellen. Persoonlijk hecht ik echter meer belang aan de diepe storyline en de pakkende gameplay, die zal het verschil uit gaan maken tussen een topper en een subtopper.
Voorlopig ga ik uit van de eerste optie.


Ja? En toen? Toen kwam je met je hoofd in de blubber vast te zitten, guttegut... tsssssj.

TOM HALL



Tom Hall, die er uitziet als een exroadie van Metallica, heeft een indrukwekkende lijst games op zijn cv staan. Wat te denken van Commander Keen, Wolfenstein 3D, Spear Of Destiny, Doom, Rise Of The Triad, Terminal Velocity en Prey (deze veelbelovende shooter zag helaas nooit het licht). Hall heeft al min of meer toegegeven dat er ook een Anachronox 2 komt. Tevens schijnt het originele plan om Anachronox in tweeën te delen (omdat het spel zo groot was) van de baan te zijn. Deel 2 wordt helemaal opnieuw opgebouwd met een nieuwe engine.


Sly dat kan je niet maken, die gast vecht met blote handen.



PLAYSTATION 2

VERWACHT Q3 2001

Voorzichtig durf ik te stellen dat er met The Getaway een game aan zit te komen die het wel eens helemaal kan gaan maken. Hopelijk verliezen ze zich niet in details.



Het staat er niet op maar dit lijkt een Alfa 133.



Chinatown.



Vijftig vierkante kilometer Londen nauwkeurig nagemaakt.

THE GETAWAY

Een van de meest ambitieuze games die dit jaar gaat uitkomen is vermoedelijk The Getaway van Team Soho. Vrijwel heel Londen op een blauw PS2 schijfje neerzetten is niet niets.

Op uitnodiging van Sony mochten we een kijkje nemen in de keuken van Team Soho, de mannen en vrouwen achter een game die moet gaan aantonen dat de PS2 wel degelijk een krachtige console is. In hartje Londen staat de studio van Team Soho waar de laatste hand wordt gelegd aan een van de meest ambitieuze games ooit.

The Getaway speelt zich af in datzelfde Londen. Om de game zo realistisch mogelijk te maken, heeft men maar liefst vijftig vierkante kilometer van de Britse hoofdstad nauwkeurig nagemaakt. En als ik zeg nauwkeurig, bedoel ik ook nauwkeurig.
De makers hebben natuurlijk dát gedeelte van Londen genomen waarvan zij dachten dat het de meeste mensen aan zou spreken. Plaatsen als Buckingham Palace en Piccadilly Circus zijn dan ook in de game terug te vinden en alles staat op de plaats waar het hoort te staan, tot op de vierkante centimeter nauwkeurig.

FOTO

Om alles zo echt mogelijk te laten lijken, heeft men die vijftig vierkante kilometer Londen vastgelegd op foto en video, net als dat bij (F1) circuits in racegames gebeurt.
Ieder winkeltje, iedere pub en ieder parkje werd gefotografeerd en er werden video-opnames gemaakt van bepaalde trajekten, zodat nauwkeurig bekeken kon worden hoe er gereden zou moeten worden, hoeveel voetgangers er normaal gesproken lopen en hoeveel bomen er staan. Enfin je snapt ongeveer wel hoe pietjeprecies het team bezig is geweest. Ieder kuiltje, ieder hobbeltje, ieder hoekje van Londen moest ook in de game terug te vinden zijn.

ONTVOERING

Het is altijd goed om te horen dat een ontwikkelteam nauwkeurig te werk is gegaan maar je zult onderhand wel benieuwd zijn waar deze game over gaat.
The Getaway is eigenlijk een soort Driver dus hoe mooi het er ook uit mag (gaan) zien, echt origineel is het allemaal niet. Jij bent een bankrover genaamd Mark en je probeert je leven te beteren door uit het criminele circuit te stappen. Dan wordt je zoon ontvoerd door de meest beruchte onderwereldfiguur van Londen, Charlie Jolson.
Vanaf dat moment moet je alle opdrachten opvolgen die Charlie je geeft anders wordt je zoon vermoord. Mark kan dus wel vergeten op het rechte pad te blijven, hij zit weer van z'n strot tot z'n tenen in de onderwereld.
Dit is in 't kort het verhaal maar er is meer: als het je uiteindelijk lukt om de game met Mark tot een goed einde te brengen dan wacht er een verrassing. Je kunt de game nogmaals spelen maar dan nu als politieagent!
De game volgt namelijk twee verhaallijnen; die van Mark en die van de politieagent en die verhaallijnen ontwikkelen zich min of meer onafhankelijk van elkaar.
Ieder personage heeft twaalf missies tot zijn beschikking en dat maakt



Nu al retestrakke beelden.



Een bekende Londense straat: Regentstreet.



We gokken een Triumph, met een rover erin.

Team Soho / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

JEROEN



Nope, dit is geen foto.



Londen kent ook z'n troosteloze buurten.



Stukje centrumgebeuren.

dus een totaal van vierentwintig verschillende missies.

KLOON

Ik had al gezegd dat de game een beetje aan Driver deed denken. Groot verschil is echter dat je bij Driver slechts een beperkte bewegingsvrijheid hebt. De gehele game moet je voltooien in een auto. Echt rondlopen kun je niet omdat je, ook in Driver 2, niet veel meer kan dan wandelen en andere auto's stelen. The Getaway biedt meer opties. Zo zul je bepaalde trajekten te voet moeten afleggen en heb je de beschikking over wapens. Ook is het mogelijk gebouwen binnen te gaan om daar opdrachten te vervullen. Een van die gebouwen is Charlies Warehouse, waar je al in het begin van de game terecht zult komen. Hier zul je al een paar badguys uit moeten schakelen met behulp van een pistool.
Zoals je kon verwachten, kun je net als in Driver auto's stelen. Er zullen ongeveer vijftig verschillende automerken rondrijden en hoewel de logo's zijn weggelaten, kun je aan de wagens zelf goed zien om welk merk het gaat.



Sneak preview.

MOVIE GAME

Wat Team Soho probeert neer te zetten is een mix tussen film en game. Ze hebben een heel script geschreven inclusief storyboards voor de missies en cut scenes. Team Soho heeft zelfs een Hollywood artdirector ingehuurd om alle storyboards en interieurs van de gebouwen te ontwikkelen.
Er is eveneens heel veel zorg besteed aan de motion capture en facial expressions van de hoofdfiguren, dat is vooral te zien in de cut scene waarin Charlie aan het woord is.
Filmkenners zullen invloeden van de film Lock, Stock & Two Smoking Barrels herkennen want dat de makers de sfeer van deze film hebben willen overbrengen, steken ze niet onder stoelen of banken.



Bug! Stuur aan de verkeerde kant!



De bakstenen zijn met de hand aangebracht.

NIET AF

Helaas was er nog niet echt veel te zien van wat de makers allemaal hopen te bewerkstelligen met deze game. Geen speelbare demo dus, het enige wat we in Engeland te zien kregen was een work in progress versie van de game. Duidelijk was dat er zeker nog gesleuteld moet worden aan aspecten als lichteffekten en collision detection evenals aan de motion capture van de hoofdpersonen.
Ook waren er (behalve op de meegegeven screenshots) nog geen voetgangers te zien in de altijd druk bevolkte straten van Londen.
De ontwikkelaars hebben echter nog even de tijd en te hopen valt dat ze die optimaal benutten, want dat er hier sprake is van een potentiële topgame lijkt me overduidelijk. ◄



Busje komt zo...



Yep, daar is ie al.



Ook de voetgangers doen gewoon hun ding.


KIJK HET
AVONTUUR
DIEP IN DE OGEN!
TECHNOMAGE
TECHNOMAGE
Copyright® All rights reserved. All logo's, characters & trademarks are the property of their respective owners.
VAN DE MAKERS VAN HET SUCCESVOLLE ANNO 1602
INFOGRAMES
WWW.NL.INFOGRAMES.COM
PlayStation
PC CD ROM
SUNFLOWERS

Troika Games / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sierrastudios.com/games/arcanum

PC

VERWACHT Q2 2001

JAN

Volgens mij gaan de mannen achter het originele Fallout ons niet teleurstellen. Als ze die resolutie nu nog opkrikken, komt het vast goed met Arcanum.

ARCANUM

Arcanum: Of Steamworks And Magic Obscura is een even vreemde als magische game. Denk aan Fallout, Baldur's Gate en een vleugje Thief. Groovy!

Het draait in Arcanum om twee tegenstellingen: de mystiek van de magie en de technologie van de industriële revolutie. Oftewel de oude wereld versus de nieuwe wereld. Magie en ritueel tegenover stoomtechnieken en machinerie.
Het verhaal van Arcanum is een typische 'je-bent-de-held-en-redt-de-wereld' variant. Jij bent de enige overlevende van een crash met een zeppelin en je wordt opgepikt door een monnik die in jou een held uit een profetische voorspelling ziet en je doorstuurt naar zijn meester.
Vanaf dat moment begint een fantasierijk verhaal met als bottum-line de strijd tussen de oude Mages (vertegenwoordigers en uitvoerders van de magie) en de Mechanici.
In de wereld van Arcanum doen straatverlichting, stoomtreinen, vliegmachines en andere nieuwe technieken hun intrede. De Mages vinden dit maar niks en willen absoluut de oude waarden in ere herstellen. De Mechanici zijn even halsstarrig en vinden magie iets voor in het museum. Dit brengt voortdurend conflicten met zich mee en stellen jou als speler ook steeds voor de keus.

PRAKTIJK

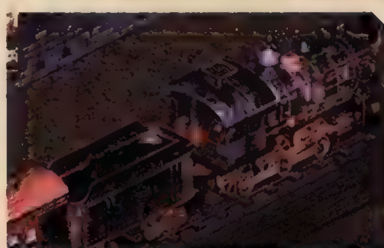
Tijdens de game zul je dus steeds de spanning tussen magie en techniek ervaren. Stel, je hebt een karakter gekozen met meer magie skills, dan kun je in gevechten creatures casten en spreuken aanroepen maar kun je veel moeilijker met stoommachinerie omgaan. En wat doe je als je een queeste krijgt waarin een smid zich beklaagt over zijn stoompomp die 'behekst' is met een spreuk? Ga je de tovenaar opzoeken die deze spreuk op zijn geweten heeft om hem ongedaan te maken of laat je de man in zijn sop gaar koken, wetende dat hij een techniekaanhanger is.
Je kunt je karakter overigens zo finetunen dat je een combi krijgt tussen techniek en magie en dan heb je vele mogelijkheden. Echter, ga je bewust voor één kant (zou ik wel doen) dan kun je veel sterker worden en meer skills krijgen.

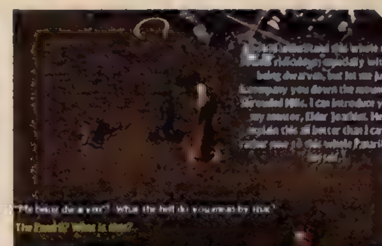
STATISTIEKEN EN RASSEN

Zoals het een RPG betaamt zit het spel vol skills en statistieken. Daarnaast zijn er een kleine zestig technologische certificaten te behalen binnenin acht disciplines en tachtig spreuken te leren bij zeventien verschillende magische gilden. Je kunt je karakters dus flink uitbouwen.
Ook het uiterlijk van je karakter en diens akties spelen mee in je ontwikkelingen, alsmede in de interaktie met andere NPC. Je kan een geleerde, een bountyhunter, een jager, een dokter, een magiër, een smid of een combinatie van deze types spelen. Je kunt een dwerg, een elf, een mens, een halfling en ga zo maar door zijn.
Je background is eveneens belangrijk. Ben je opgevoed door monniken dan zul je niet zo handig zijn met guns. Ben je daarentegen grootgebracht door zigeuners dan zul je populair zijn bij thiefs en ben je goed met messen. Stadsmensen zullen echter wat wantrouwig op je reageren. Alles heeft dus invloed op het spelverloop. ◄


Doe me een lol, ik sta nog na te boeren van de lunch.


Niet braken op het laken.


Iedereen instappen voor een rondje om de kerk.


Ouwehoer!

TROIKA

Arcanum komt uit de stal van het vrij onbekende Troika Games. Echter, Troika Games is een bedrijf dat is opgericht door voormalig Fallout bedenkers Tim Cain, Leonard Boyarsky en Jason Anderson. Niet zo vreemd dus dat Arcanum behoorlijk wat Fallout invloeden heeft.


Het jaarlijkse stoepschijten trok traditioneel weinig publiek.


Het zoeken naar overlevenden is gestaakt, de zwarte doos is gevonden.



PLAYSTATION 2

VERWACHT Q3 2001

Er valt nog wel het een en ander glad te strijken maar ik denk dat 7 Blades diepe indruk gaat maken op liefhebbers van zwaardvechten, knallen, beuken en meer van dergelijk creatief bloedvergieten.



Zeg Yuri, moet ik dat frame nog lang vasthouden?



Moeilijk zo'n zwaard als je klein behuisd bent.



Yuri draait haar hand niet om voor een smoelschot.



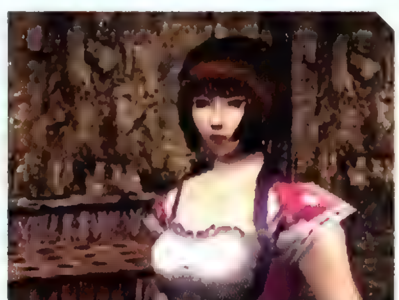
7 BLADES

In Japan verscheen onlangs de langverwachte samurai-game 7 Blades in de winkels en gelukkig hebben wij een exemplaar te pakken gekregen om te previewen.



Schijt, heb ik altijd, dat ik onbedoeld iemand's schedel splijt.

7 Blades is min of meer gebaseerd op de Japanse film Jipang (in het westen uitgebracht onder de naam The Legend of Zipang). Jipang werd geregisseerd door Kaizo Hayashi en deze Japanse Steven Spielberg werd na het maken van zijn film ongekend populair. In dit licht bezien is het niet verwonderlijk dat Konami de getalenteerde filmmaker probeerde te strikken om mee te werken aan 7 Blades en ik moet eerlijk zeggen dat dat het beste is wat het spel had kunnen overkomen.
Om te beginnen zijn Japanse films in het algemeen en The Legend of Zipang in het bijzonder, vaak een beetje onbegrijpelijke aangelegenheden.
Mensen veranderen in beesten en omgekeerd en dit schijnt voor de overige characters geen enkele belemmering te vormen om een conversatie gewoon voort te zetten. Gelukkig is Hayashi-san erin geslaagd om deze Japanse onbegrijpelijkheid eveneens in het spel te verwerken zodat wij in het westen ook eindelijk deze vreemde mix tussen sci-fi en oude Japanse mythologie kunnen beleven. Of het hier erg gewaardeerd zal worden is een ander verhaal maar daar gaan we ons pas mee bezig houden als het tijd wordt om een definitief oordeel over 7 Blades te vellen in een review.



Yuri heeft geen zwaard, wel een aantal andere sterke punten.

GEHEIME SEKTE

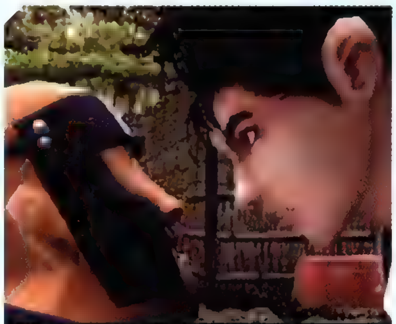
Het verhaal draait om twee characters: Gokurakumaru en Yuri. De eerste is de zwaardexpert en omdat hij maar liefst zeven verschillende zwaarden tot zijn beschikking heeft, gokken wij dat dit de reden is waarom de game 7 Blades heet.
Yuri is een meisje maar heel goed in

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.co.jp

BORIS

KONAMI'S KLASSE

7 Blades is een game die er grafisch spectaculair uitziet.
Na games als Track & Field, Zone of the Enders en Shadows of Memories lijkt de conclusie gerechtvaardigd dat de ontwikkelteams van Konami inmiddels een heel eind op weg zijn om de PlayStation 2 kwa mogelijkheden binnenstebuiten te keren.



Niks ernstigs, ik denk dat er een bloedvaatje is gesprongen.



Die beesten zal ik even preventief gaan enten.

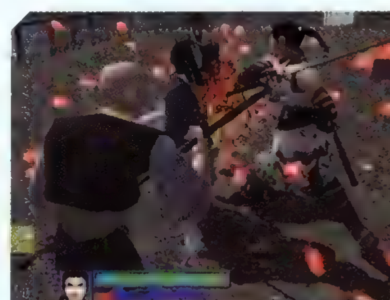
staat om haar eigen boontjes te doppen. Ze is alleen niet zo geïnteresseerd in zwaarden dus dopt ze die boontjes met haar guns of ander schiettuig.
Onze twee helden worden er op uitgestuurd om te onderzoeken waarom er de hele tijd mensen verdwijnen op het eiland Dejima. Bij aankomst ontdekken de twee dat er een geheime sekte huist op het eiland die het heeft voorzien op regeringsmedewerkers en uiteindelijk de keizer zelf. Daar gaan Yuri en Gokurakumaru dus even mooi een stokje voor steken.
7 Blades lijkt erg veel op Gauntlet, de game waarin vier spelers tegelijk veldje na veldje afstruinen op zoek naar vijanden, powerups en ingangen naar nieuwe levels. Ook in 7 Blades is het een kwestie van zoveel mogelijk bad guys afslachten in zo weinig mogelijk tijd. Nou ja, eigenlijk maakt het niet zoveel uit hoe lang je er over doet.
Als je je door een aantal levels geploegd hebt, komt er een boss level op de proppen en moet er gevochten worden tegen een keur aan vreemde exotische bosses die allemaal hun specifieke sterke en zwakke punten hebben. Aan het begin van zo'n bosslevel vraag je jezelf af hoe je in godsnaam voorbij die gast moet komen maar na een paar minuten zul je het systeem begrijpen en weinig moeite meer hebben om de bastard te slachten.

CAMERA TROUBLES

Jammer genoeg heeft de Japanse versie van 7 Blades zwaar te lijden onder een slecht funktionerend camerasysteem. Er is een zogenaamde chase camera ingebouwd die in principe mooi achter je character zou moeten blijven zweven maar helaas werkt deze chase camera zo traag dat je vaak midden in een gevecht de camera met de hand moet bijsturen. Een vreemde zaak natuurlijk want niets in een spel is zo belangrijk als een goede cameravoering en ik vind het altijd weer verbazend om te zien dat goed geproduceerde games waar veel geld in is gestoken, niet eens in staat zijn om met een goed camerasysteem op de proppen te komen. Je zou toch haast zeggen dat er op zijn minst enkele bèta testers moeten zijn geweest die het probleem aan de kaak hebben gesteld maar blijkbaar is dit niet zo. Je gaat je dan toch afvragen of er überhaupt wel bètatesters waren of dat het produktieteam geen tijd meer had om het camerasysteem te verbeteren. Anyway, het is jammer dat het spel zo in Japan op de markt is gebracht. Desalniettemin is er hoop voor de Europese release want er zou het een en ander opgepoetst worden voordat het spel hier in de winkels komt te liggen.

INDRUKWEKKEND

7 Blades heeft een uiterst ingenieus wapensysteem ingebouwd. Het is de bedoeling dat je voor elk soort tegenstander een ander wapen uit je zak haalt. Vooral bij Gokurakumaru en zijn stoere verzameling zwaarden komt dit systeem leuk tot zijn recht. Ook de manier waarop het verhaal verteld wordt is zeer indrukwekkend. Naarmate je bepaalde skills hebt verzameld, zal de viewpoint van de aktie veranderen. Een stukje waarbij Yuri zijn tegenstanders ongezien voorbij sluipt, zal misschien gespeeld worden uit het oogpunt van Gokurakumaru en zo zijn er nog een boel dingen die verraden dat 7 Blades is gemaakt door een team dat veel waarde hecht aan mooie graphics en special effects maar niet veel kaas heeft gegeten van cameraviews.



Vrouwen en kinderen eerst.



Ik ga even snel wat dagverse melk hamsteren. Die gast heeft mij een iets te brede energiebalk.



Verdomme, schiet 't weer in m'n rug.



Ik weet niet of je 't weet maar ik heb toevallig wel een hele grote blade!


www.vmbo.nl

Evolution Studios / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q3 2001

JEROEN

De game ziet er prachtig uit maar zoals Ed zegt, 'schijt aan mooie plaatjes; rijdt het niet dan rijdt het niet'. We wachten met smart op een speelbare versie.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Volgens Sony wordt World Rally Championship de nieuwe standaard als het gaat om rallygames. Dat zullen we nog wel eens zien, dachten wij zo.

Ergens op een afgelegen boerderij in het plaatsje Oxfordshire, tot mijn enkels in de stinkende drek, werd ik verwelkomd door het ontwikkelteam dat verantwoordelijk is voor World Rally Championship, de rallygame die de echte rally feel in je huiskamer moet brengen.
En hoe kun je nu het best de echte rally feel op je bezoeker overbrengen; juist, door een ritje te maken in een Mitsubishi Evolution met achter het stuur de winnaar van het PUMA Championship 2000: Simon Mauger. Ondergetekende werd in een overall gehesen, helmpje op, stevig vastgegespt en het was gaan met die banaan. Met zo'n 140 km/uur werd er een kort doch heftig parcours afgewerkt om ons kennis te laten maken met het fenomeen rally. Gelukkig had ik het ontbijt in het vliegtuig overgeslagen...



VRIJHEID

Nog maar nauwelijks bekomen van deze adrenaline pompende ervaring werd ik opgewacht in een klein kamertje alwaar de game aan mij werd getoond, en ik kan niet anders zeggen dan dat het er dope uitzag. Anders dan in Colin McRae, waarin je een vaste baan volgt en slechts zelden van de track af kunt, belooft WRC volledige vrijheid.
Dus geen betonnen linten langs de weg, of automatisch teruggeplaatst worden op de track. Nee, rij je in de Franse Alpen en je vliegt uit de bocht dan stort je dus echt tientallen meters omlaag.
Nog een punt waarin de game verschilt met Colin McRae is dat WRC de officiële FIA rallylicentie heeft. Dat betekent dat de bekende coureurs aanwezig zijn, inclusief de daarbij horende co-drivers. Alle gezichten van deze helden zijn ingescand om de koppies met de realiteit overeen te laten komen.

ZONNESCHIJN

Helaas was de demo die men van WRC liet zien nog niet speelbaar en dat was toch een teleurstelling en maakt een inschatting van de potentie van deze game wel erg moeilijk. Wel kan gezegd worden dat de hoeveelheid aan camerastandpunten een sterk punt is. Naast de normale incar- en followcam, zijn er speciale camera's voor de replays die voor uiterst spectaculaire plaatjes zorgen. Zo zal het beeld meerdere malen overschakelen naar beeld van bovenaf en vervolgens naar een camera die gefixeerd is op de twee mannen in de schuivende en schuddende bolide.

Jammer was dat er nog geen beelden beschikbaar waren van regen of sneeuw; het enige dat ik te zien kreeg, was mooi zonnig weer in Afrika en Monaco. Wel werd duidelijk dat de wagens vies kunnen worden.

WEGGEDRAG

Een punt waaraan zeer veel aandacht is besteed door Evolution Studios is de schade aan de wagens. In rally komt het immers zelden voor dat een wagen zonder kleerscheuren de finish haalt.
Ze hebben de wagens dan ook zo ontworpen dat een crash dezelfde gevolgen heeft als in het echt. Dus als je frontaal tegen een boom aan rijdt dan zal de wagen zich als het ware om de boom heen vouwen en de daarbij behorende schade tonen. Natuurlijk zal je auto na zo'n klapper niet meer hetzelfde rijgedrag vertonen en ook dat heeft men op een realistische manier proberen uit te werken.
Het blijft alleen afwachten hoe dit in de praktijk allemaal uitpakt.



Bij Skoda's staat er voor de zekerheid 'Auto' achter.



Ik krijg bij dit soort bochten altijd van die 'Carmageddon-neigingen'.



Hé, de ouwe kar van McRae!



Heerlijk zo'n enthousiast publiek...



Alleen horen de coureurs er echt geen reet van.

PC

Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com/falloutbos

VERWACHT Q2 2001



JAN

Fallout Tactics is vrij complex en vraagt behoorlijk wat taktisch inzicht. De sfeer is goed getroffen maar of de zeer taktische gameplay een groot publiek aan zal spreken, is de vraag.

FALLOUT TACTICS

Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel is niet het derde deel in de Fallout serie maar een taktisch uitstapje in hetzelfde universum.

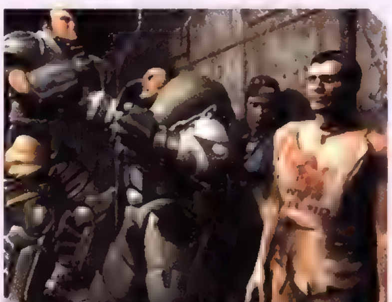
In Fallout Tactics is de wereld nog steeds die van de eerste twee spellen: dor, grauw, roestig, hard, vol mutanten, gewelddadig en vergelijkbaar met de Mad Max films. Maar waar in de eerste twee delen van Fallout vrijheid, blijheid hoog in het vaandel stond, is Fallout Tactics volgens duidelijke missies gestruktureerd. In die missies heb je nog wel vrijheid hoe te handelen maar het spel is veel meer afgebakend met 'regels'.

De speler neemt de rol op zich van commander van de Brotherhood Of Steel, een zwaar bewapende guerrillagroep die we nog kennen uit het origineel. Je speelt met een squad Brothers en krijgt opdrachten van hogerhand. De opdrachten komen simpelweg neer op het neermaaien van zoveel mogelijk mutanten in verschillende woeste settings in de Wastelands.

Je kunt je eigen team samentellen en je mag weer punten gaan geven. Denk hierbij aan eigenschappen Strength, Luck, Endurance, Charisma en Intelligence en ook de manier waarop je squadleden met verschillende wapens omgaan speelt een rol.



Het spel neigt meer naar Jagged Alliance dan naar de RPG-stijl van Fallout zelf. De nadruk ligt op aktie maar ook RPG elementen zijn er aardig doorheen gemixt. Bovendien is er geen sprake van hack and slash à la Diablo of Evil Islands maar zal je bovenkamer behoorlijk wat denkwerk moeten verzetten wil je de missies succesvol laten verlopen.



Kom nog één keer aan m'n oogschaduw en ik ram je aambeien door je strot.



De Brothers lieten zich de gevulde hertereet uitstekend smaken.

GAMEPLAY

In Tactics kun je zes leden tegelijkertijd bedienen en allemaal zijn ze ergens goed of minder goed in. Het spel kent weer heel wat goodies en uiteenlopende wapens verschillend in vuurkracht en range.

Je kunt sluipen en snipertje spelen, terwijl andere squadleden voor een brute confrontatie gaan met geladen bazooka's. Je kunt zelfs in voertuigen rijden, als die tenminste nog funktioneren.

De aktie is dus gevarieerd en ook de gelaagdheid van de levels mag er zijn. Denk hierbij aan diverse bruggen en verschillende verdiepingen binnen een omgeving. Hoe hoger je staat, hoe meer overzicht je hebt én hoe meer verschillende tegenstanders je kunt raken.

De missies spelen zich af in gedetailleerd uitgewerkte lokaties variërend van woestijnen, industriële settings, besneeuwde vlaktes tot verwoeste kantoorpanden, militaire bunkers en uitgeleefde laboratoria. Met name de coloured lightening effekten zijn fraai (zoals lichtgevende chemische modderpoelen) en geven de nachtmissies een spooky tintje.

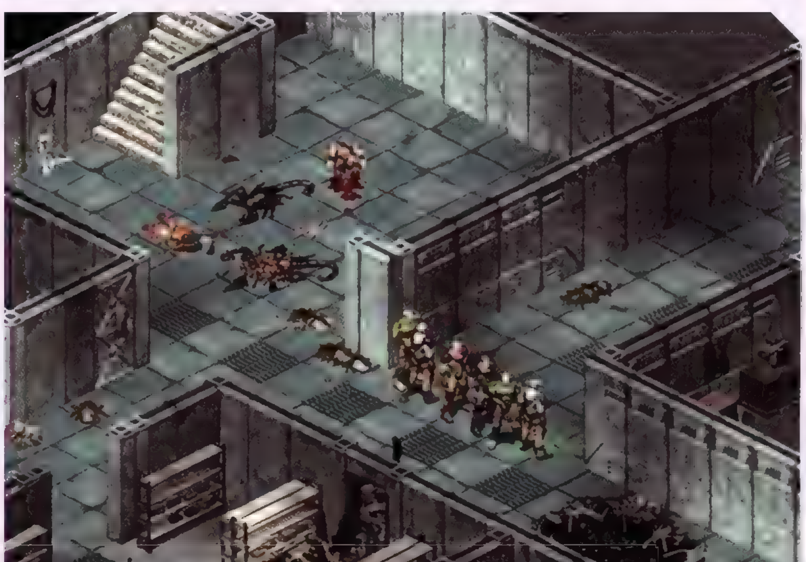
TURN-BASED OF REAL-TIME

Er zijn in principe drie manieren om Fall Out Tactics te spelen.

Individuele turn-based stijl, waarin je om beurten je leden in positie brengt en ze opdrachten geeft.

De 'Continuous turn-based mode' is meer aktie georiënteerd, vraagt snelle beslissingen en laat je met je hele squad tegelijkertijd bewegen terwijl je ze opdrachten geeft. Lopen en rennen kost geen punten maar de taktieken en specifieke akties wel.

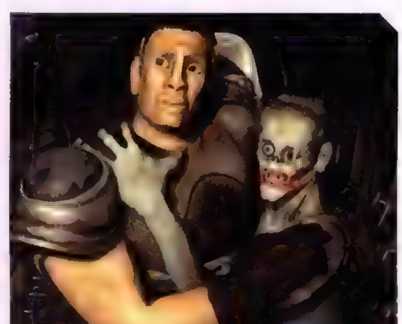
Tenslotte kun je er nog voor kiezen om turn-based met je hele squad te spelen waarbij lopen en rennen, net zoals in singleplayer turn-based, wèl punten kost.



Vroeger was hier toch zo'n apparaat om nummertjes uit te trekken?



Echt waar meneer, van een oud vrouwtje geweest, weinig op de teller.



Papa ik wil niet met hem trouwen, hij is echt ontzettend lelijk.

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q2 2001

Gezien het verhaal, de intense combat en de uitstekende graphics, zit het wel snor met OW. Nu maar hopen dat onder dit uiterlijk vertoon niet 'slechts' een Resident Evil kloon zit.

ONIMUSHA WARLORDS





Sommige plaatjes kun je beter niet al te groot afdrukken.



En thuis heb ik nog veel mooiere poppen om mee te spelen...



Sorry schat, ik dacht dat ze minstens 16 was.



Wegwezen, jullie hebben een stadionverbod.



Oké jongens, jullie punt is duidelijk.

Ja, het doet pijn. Metal Gear Solid 2 is uitgesteld naar volgend jaar. Even heel hard tegen een deur aan trappen wil wel eens helpen. Misschien helpt ook de wetenschap dat tenminste één toppertje wèl binnenkort uitkomt op de zo geplaagde PS2: Onimusha Warlords.

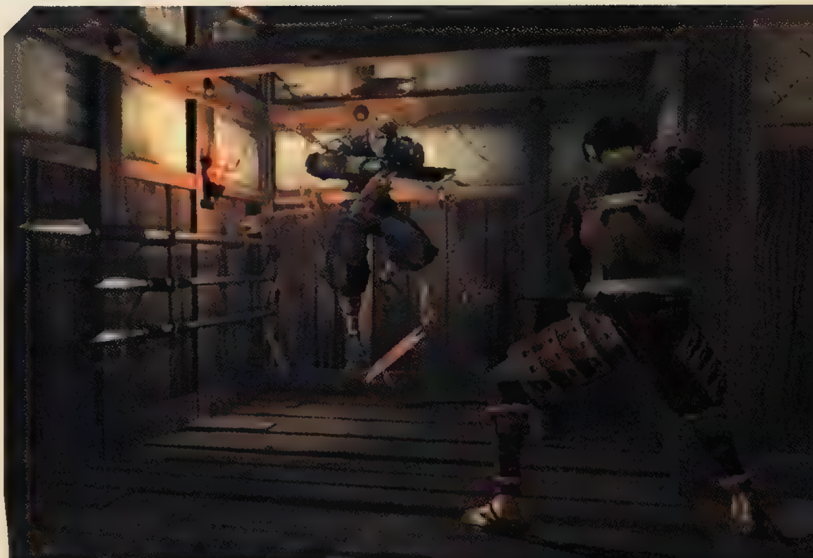
Volgens ingewijden en critici (waar wij ons van de redactie ook toe rekenen - ahum) zal de action-adventure OW (Onimusha Warlords) als een van de eerste PS2 games echt profiteren van alle power die er in Sony's speeldoos zit.
Aangezien Capcom nooit te beroerd is haar games te poorten naar andere consoles, gok ik er op dat we deze titel ook op de Gamecube terugzien. Daar zal ie helemaal fonkelen voorspel ik je.
Enfin, terug naar het heden, ik verwacht namelijk ieder moment een speelbare versie van deze Japanse action-adventure waarbij survival-horror en spectaculaire gevechtsscènes hand in gaan met een oorstrelende soundtrack en sublieme, tot tranen roerende cutscènes.
Voor het zover is, volgt nu eerst een eerste kennismaking met een game die best eens een van de toptitels van 2001 kan gaan worden...

SNAPPIE?

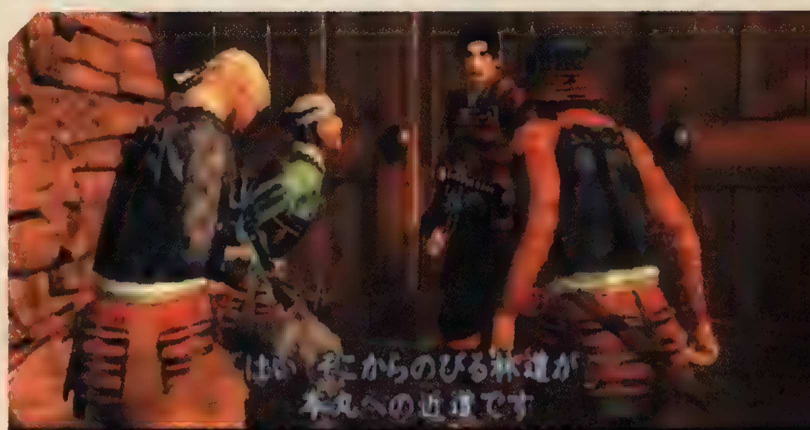
Om groots van start te gaan opent OW met een vijf minuten durende introfilm. Je denkt misschien 'hè bah, te lang' maar ik verzeker je, het is een juweeltje.
De filmpjes zijn trouwens al her en der op het internet te downloaden dus je kunt alvast wat van de sfeer opsnuiven.
In de openingsfilm zien we de goede Samurai Akechi in een donkere wereld vol demonen, monsters, zwaardvechters en enorme battles. De grote, stinkende bad guy is Oda Nobunaga en deze dude verwijst naar de titel van het spel. Onimusha Warlords betekent vrij vertaald Demonen Krijgsheren. Voel je hem al hangen? Juist! Zeker wanneer Nobunaga een pijl door zijn strot geschoten krijgt en deze er later doodleuk uittrekt, weet je hoe de vlag erbij staat; de man is onsterfelijk.
Gedreven door zijn zucht naar macht voert deze smeerlap zo'n beetje oorlog met iedere clan en Japan ligt aan zijn sandalen. Heel Japan? Nee één lord verzet zich, namelijk Yoshitatsu Saito. Een mooie aanleiding voor de slinkse Nobunaga om Saito's zuster te kidnappen.
Toevallig is de prinses een nichtje van onze held Akechi. De woedende Akechi zweert wraak en wil de prinses bevrijden maar vrijwel meteen wordt hij gestopt door een enorme demon die hem bruut vermoordt. Akechi is dood. Mooie boel.
Maar natuurlijk zijn we er nog niet; een goddelijke kracht daalt neer uit de hemel en laat Akechi herrijzen, mits hij een zielopnemende demonen gauntlet draagt. Dit mysterieuze objekt consumeert de zielen van de demonen en bad guys die Akechi op zijn queeste aan zijn uiterst puntige zwaard zal gaan rijgen. Daarnaast krijgt onze held hulp van de zeer aantrekkelijke, vrouwelijke ninja met de naam Kaede en dan staat niets meer een heerlijk avontuur in de weg.

KNISPEREND

Een mooie introfilm is leuk en aardig maar hoe staat het met de ingame graphics? Goed, dank u, erg goed zelfs. De minimaal uit 10.000 polygonen opgebouwde karakters zijn allemaal gemotion captured en bewegen dus zeer natuurgetrouw. Met name de gevechten zijn een lust om uit te voeren en te aanschouwen. Akechi en Kaede bewegen zeer indrukwekkend maar ook de ondode soldaten, demonen en andere baddies zien er angstaanjagend, gemeen en zeer fraai uit.
De backgrounds zijn weer prerendered zoals we dat kennen van Resident Evil en Dino Crisis. Nu is daar nogal eens over geklaagd in het verleden, dus waarom Capcom nog steeds voor deze optie heeft gekozen, blijft de vraag. Ze hebben de statische achtergronden wel wat leven ingeblazen door er animerende luchten, vliegende vogels en door de wind bewegende bomen in te verwerken. Zo krijgen de achtergronden toch meer dynamiek.
Sommige achtergronden zijn weer wel met polygonen gemaakt en zo krijg je een aardige mix, en al mogen de settings (zowel in- als outdoor) meestal statisch zijn, ze zijn in ieder geval niet meer de pixelachtige omgevingen die we van de PSX gewend zijn.
Stuk voor stuk kennen ze een knisperend detail van natuur en gebouwen en de effekten van de spreuken die Akechi uit zijn Kimono tovert, zijn ook niet mals.



Ik kom maar gelijk met het dak in huis vallen.



Nee sorry, ik geef m'n ouwe kranten altijd aan de voetbalclub.



Wie 't eerst lacht, doet vanavond de afwas.

FIGHT!

De nadruk in OW zal liggen op snelle, spectaculaire zwaardvecht combat. De meeste tijd zal je je bliksemschichtige zwaard gebruiken om de darmen van slechteriken aan stukken te slicen maar je krijgt ook andere wapens, zoals werpsterren, messen en de katana blade.
De vechtscènes zijn spectaculair en volgen elkaar in hoog tempo op. Je zult voortdurend je wapens trekken om het zoveelste gevecht aan te gaan.
Het fraaie is dat je om je vijanden heen kan cirkelen, een180 graden


Golf GTI

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.com/onimusha_teaser.htm

JAN

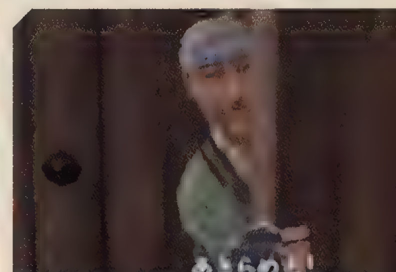




Oprotten, ik probeer een penalty van Jaap Stam te stoppen. Zonder handen natuurlijk.



Shit, hoe zeg je ook alweer 'lekker rijp wijf' in 't Japans?



Vrij vertaald uit het Japans: "Kan ik nou nooit effe rustig schijten?"



Lekker gewonnen, na na nanana.

spin kan maken en ook met sommige wapens kunt blokken.
Ook niet verkeerd is het feit dat je soms twee wapens tegelijk kan gebruiken.
De gevechten zijn in het begin vrij simpel en de basis moves heb je zo onder de knie. Speciale moves en combo's zijn echter lastiger uit te voeren en die zul je moeten verdienen. Dit hangt af van de hoeveelheid kills die je maakt en de gems die je vindt.
Een rol speelt ook de Demon Hand; deze magische handschoen kan of als schild of als bruut wapen gebruikt worden.
Later wordt ook nog de Demon Sword aan je arsenaal toegevoegd. Vuur met vuur... eeh, demonen met demonen bestrijden, zeg maar.

ZIELTJES WINNEN

Akechi heeft een prijs moeten betalen voor zijn wederopstanding. Het demonen gauntlet hangt om zijn nek als een molensteen maar helpt hem eveneens in zijn avontuur.
De gauntlet moet voorzien worden van 'kwade' zielen. Deze zielen komen in drie vormen: gele, rode en blauwe. De rode zielen geven je 'gauntlet-experience' en maken de gauntlet sterker. Deze kan je later inzetten bij battles. De gele zielen vullen Akechi's levensenergie aan en de blauwe zieltjes zorgen voor meer speciale gauntlet attacks.
Ook gems spelen een belangrijke rol tijdens het knokken, daarvan zijn er ook drie typen die verwijzen naar vuur, wind en bliksem. Je kunt de gems weer aan je wapens en aan je gauntlet koppelen maar je dient ze alleen in te zetten tegen bosses, heel veel vijanden tegelijk of bij lastige puzzels. De gems veroorzaken een soort van magische spreuken waarbij de grafisch hoogstandjes nog lang op je netvlies zullen blijven nabranden. Heftig.

SURVIVAL BEAT'EM UP?

Met Onimusha Warlords probeert Capcom de survival stijl te combineren met een Japans verhaal vol eer en wraak, vergezeld van een uitgekiend vechtsysteem, vergelijkbaar met de special moves zoals we die kennen uit beat'em up games.
Het resultaat is het epische Onimusha Warlords dat tracht het beste van twee werelden te verenigen. Als dat lukt zou het spel wel eens hele hoge ogen kunnen gaan gooien. ◀

NET ALS IN DE FILM?



De intro en tussenfilmpjes van Onimusha Warlords zijn grafisch en dramatisch van bioscoopkwaliteit maar ook op een ander vlak lijkt de game op een blockbuster film. OW is namelijk een van de duurste games ooit door Capcom gemaakt.
Alleen al aan marketing zal een dikke twintig miljoen gulden besteed gaan worden.
Dat OW zich onderscheidt door z'n prachtige filmpjes heeft alles te maken met een van de producers, Keiji Inafune, bekend van games als Resident Evil 2 en Mega Man. Inafune is namelijk een zeer grote fan van de Japanse regisseur Akira Kurosawa, die bekend staat om zijn middeleeuwse, epische films vol zwaardvechters en mystiek.

PC / PLAYSTATION 2

VERWACHT Q2 2001

Volition heeft met de Geo-Mod engine echt iets nieuws toegevoegd aan de gameplay van shooters. Ik verwacht dan ook dat dit spel een trend gaat zetten in het wat ingeslapen genre.



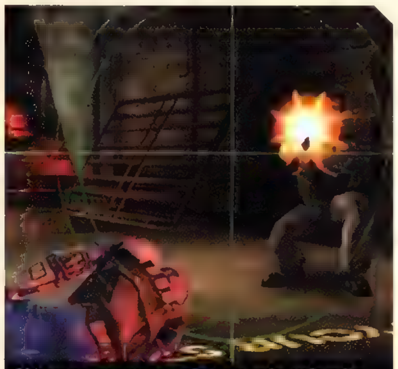
RED FACTION

PC VS PS2

Producer Anoop Shekar verzekerde ons dat er kwa gameplay weinig verschil is tussen de PC en PS2 versie. Volgens hem moet je op de PS2 versie bijna net zoveel aan gort kunnen schieten als op de PC. Wij betwijfelden dat en het aarzelend gehik van de Amerikaan op onze verbale aanval duidde er op dat de PS2 je toch wel 'ietsje minder' schietvoer zal voorschotelen.
De verhaallijn is wel identiek. De multiplayer maps zijn echter voorbehouden aan de PC versie, en om te voorkomen dat je dan niet binnen no time in een compleet kaal geschoten omgeving staat, trekt de engine van tijd tot tijd nieuwe muren op.
Opvallend was de redelijk soepele besturing van de PS2 versie; daar waar we veel moeite hadden met Unreal Tournament op de PS2, fragten we er hier redelijk soepel op los. Nog niet ideaal, maar absoluut handelbaar.



Brrrrr... je pik vriest er af op deze planeet.



Hé nare mannen, niet op m'n vriendje schieten!

Red Faction zou wel eens kunnen uitgroeien tot dé first person shooter van het jaar. Een paar uur spelen leerde dat het verhaal en de graphics dik in orde zijn, terwijl de Geo-Mod technologie voor een compleet nieuwe gameplay ervaring zorgt.

Even voor iedereen die het gamesnieuws niet bijhoudt. In Red Faction kun je dankzij de Geo-Mod engine vrijwel de hele omgeving aan gort schieten. Vrijwel, want er moet natuurlijk nog wel iets overeind blijven staan.

Het was drie jaar geleden dat de Amerikaanse developer Volition (bekend van de Descent serie en de RPG Summoner), aan deze game begon. Ze vonden het maar raar dat je in shooters iedereen kon afknallen maar dat de omgeving op een paar verdwaalde kratten en dozen na, niet reageerde op jouw kogelregen. Producer Anoop Shekar verwoordde dat op de volgende wijze: "iedereen loopt altijd te zeiken dat alles maar heel blijft maar niemand implementeert zo'n techniek."

Volition / THQ / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.redfaction.com



J.J.



Nee mannetje daar trappen we niet in, je probeert iemand een gele kaart aan te smeren.

Inmiddels weet Shekar ook waarom: "het is allesbehalve gemakkelijk. Allereerst is daar het technische aspekt. Het kost nogal wat data en techniek om een omgeving random in elkaar te laten donderen. Steeds hetzelfde brok uit een muur laten vliegen is geen kunst maar een muur vanuit elke invalshoek anders laten reageren op een treffer, dat vraagt om een complexe engine. En daar zijn we dus drie jaar mee bezig geweest."
Daarnaast is er het leveldesign, dat wordt opeens een stuk complexer. Shekar: "We moesten in elk level gaan bepalen wat wel kapot mag gaan en wat niet en ook waar je de vijanden precies neerzet, luistert nu heel nauw. Ook moet de speler, ondanks het feit dat hij vrijwel alle muren kapot kan schieten, steeds weten waar hij naar toe moet om de missie succesvol af te kunnen ronden. Daar hebben we de sidekicks voor gemaakt, die je van tijd tot tijd vertellen wat je dient te doen."

OUDERWETS

In een klein benauwd zaaltje in Parijs konden we met Red Faction aan de gang. Jan en ik waren een paar uur te vroeg gekomen om ongestoord met het spel aan de gang te kunnen, een taktiek die iedere keer weer werkt en ook wel nodig is vinden we; met twintig journalisten in een zaal en één PC, kun je goed previewen immers wel vergeten.
Onze grote vraag was of de Geo-Mod engine ook echt iets zinnigs aan de gameplay zou toevoegen. Ik bedoel, alles lukraak kapot knallen is geinig maar het gaat na een half uur op zeker vervelen.
Het eerste level dat we speelden, zorgde helaas voor scepsis. In een grote ronde hal met een aantal pilaren kwamen tot de tanden bewapende soldaten op je af gerend. Het kapot schieten van de pilaren en muren behoorde weliswaar tot de mogelijkheden maar hielp niet bij het killen van de vijand. Dat gebeurde gewoon ouderwets.

SUPRISE

Pas toen we het level verder in trokken, kwam de Geo-Mod engine tot leven. We zaten namelijk vast vanwege een paar gesloten deuren. Daar waar je in een 'normale shooter' op zoek zou gaan naar de sleutel of de code, lag hier de oplossing in het opblazen van de muur naast de deur. En toen begon de pret. Soldaten die zich achter een stapel zandzakken hadden verscholen, werden door mij met een welgemikte granaat opgeblazen, een vijand die zich achter een deur verdekt opstelde, schakelde ik uit door de deur te doorboren met mijn mitrailleur en toen ik vervolgens in het nauw werd gedreven door een groep tuig, ontsnapte ik door de muur naast me te mollen, via het gat weg te glippen, snel een rondje te lopen en de vijanden van achteren aan te vallen. Suprise, suprise!

ZWAARTEKRACHT

In de tech-demo van de PC kwamen de mogelijkheden die de Geo-Mod voor de gameplay biedt, nog beter naar voren. Door ramen kapot te schieten, kunnen soldaten gewond raken, een toren kun je omver blazen door de hele onderkant weg te knallen en een bunker bleek penetreerbaar door de zwakke achterkant te bombarderen.



Wil iemand vast even de winterschilder bellen?



Ook op de PS2 kun je de doodsangst van de gezichten aflezen.

Leuk was ook de werking van de zwaartekracht: een raket die je omhoog schoot, kwam net zo hard weer naar beneden. Zelfs kogels vielen terug. Tel hier nog bij op de mogelijkheid om met verschillende voertuigen te rijden en je hebt alle ingrediënten voor een ultra realistische shooter.

DE PEST

Het ontwikkelteam is een grote fan van Half-Life en dat merk je. Volition wilde geen recht toe recht aan knalfestijn maken maar een shooter met een verhaal. Of ze dat gelukt is, kunnen we nu nog niet zeggen, daarvoor konden we te weinig levels spelen.

RISICOSPREIDING

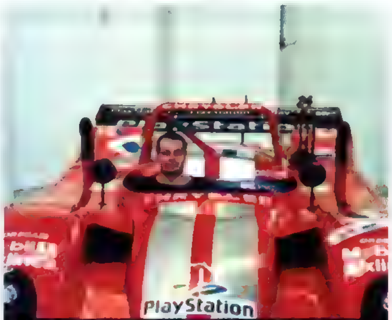
Een minder leuke bijkomstigheid van al die nieuwe consoles, is het feit dat steeds meer developers (onder druk van de publisher) er toe overgaan om hun games over alle platforms uit te smeren. Dat werkt bij bijvoorbeeld shooters of RTS-games op de consoles vaak (nog) niet goed en is dus niet echt iets om heel blij van te worden. Ook gezien het feit dat dit vaak aanmerkelijke vertraging oplevert (zie Commandos 2). Na al het domme marketing gelul dat het een service naar de gamer toe was, bleek Anook Shekar van Volition eindelijk bereid om gewoon toe te geven dat ze het alleen maar doen uit geldgewin. "Wij zijn in principe een PC-developer, de PS2 versie van zowel Red Faction als Summoner zorgt er echter voor dat we het risiko op een flop kunnen spreiden. Door het vele kopiëren wil een goede PC-titel namelijk niet altijd garant staan voor een goede verkoop."

Op papier doet het echter spannend aan; de speler kruipt in de huid van Parker, een mijnwerker die zijn geluk gaat beproeven in de mijnen van Mars. In tegenstelling tot de mooie berichten van het uitzendbureau, blijkt het leven daar een hel te zijn. Een slecht salaris, weinig eten, soldaten van de Ultor Corporatie die je lastig vallen en last but not least een hardnekkige pest-plaag. Er ontstaat dan ook een muiterij en Parker doet mee. Je zal menig leveltje moeten kapot knallen voordat je kunt afrekenen met de veroorzaker van al het kwaad, een smeerlap genaamd Eos.



Deze ken ik niet en ik heb nog wel een Artis-abonnement. (PS2)


Wat zal Ed jaloers zijn als ie deze foto's ziet!


Als Jan Lammers er in zit zie je alleen wat krulletjes.


Er moest natuurlijk ook even 'gewerkt' worden.


Toppie, toppie!

LE MANS RACING 24 HOURS

Ruim een jaar geleden reed ik bij de presentatie van de PC versie van Le Mans 24 Hours een paar rondjes mee in een Ferrari, ditmaal werd het een helletocht in een Viper. De gamesbizz heeft het beste met ons voor. Toch?

Marseille was de plaats van handeling, niet bepaald de gezelligste plek op aarde. Tijdens het 'terrasje-zitten' in de oude haven werden we vergast op een brute arrestatie van een voorbijganger en rond ons hotel sjeesden de ratten in het rond, werd er druk gedeald, boden goedkope hoertjes zich aan en stroomde de urine over straat.
Dat Infogrames nu juist voor dit graf-oord koos, had twee redenen; allereerst was er een groot vliegveld in de buurt en ten tweede bevonden zich op aanvaardbare afstand van het hotel de fabriek van een Frans raceteam en een klein circuit.

SNOEPREISJES

Nu zul je misschien denken wat dit raceteam in hemelsnaam met deze PS2 game te maken heeft. In feite niets dus; er stonden weliswaar vijf PS2's in de werkplaats te zoemen maar die had Infogrames ook in een achterafzaaltje in Stompersgattendijk kunnen plaatsen.
Het is echter vrij normaal dat publishers de journalisten entertainen met allerlei leuke extraatjes, je zou je maar eens gaan vervelen op zo'n snoepreisje en daardoor een slechte preview schrijven.
Wat we in de afgelopen jaren allemaal wel niet gedaan hebben. Jetskiën, sneeuwscooteren, raften, wandelen op de Chinese Muur, karten, rijden in een Formule Ford, survival in de Pyreneeën, bezoekje aan de Formule 1, met Edgar Davids babbelen, met Ronaldo stappen, met Ari Vatanen rally rijden, dronken worden op kosten van Sony en nu dus scheuren met een vette Viper. Yes, life's a bitch!

SUBTIELE OMKOPING

Een publisher kan echter nog zo veel coole excursies aanbieden, nog zoveel gratis drank en voedsel laten aanrukken, nog zulke lekkere PR-babes inzetten en nog zulke luxe kamers voor ons regelen; als de game ruk is, dan zijn we verplicht om dat aan jullie te melden. En ik geef toe, dat is soms best lastig. Niet omdat we ons laten 'omkopen', iets wat wel eens wordt gesuggereerd op het forum. Beste lezers, laat één ding duidelijk zijn, daar zijn we niet vatbaar voor. Dergelijke handelingen zouden bovendien onmiddellijk door de smart-asses onder jullie ontmaskerd worden en dat kan de PU veel lezers kosten.
Nee, het ligt allemaal veel genuanceerder; de gamesbizz is momenteel zo hard en de winsten zo laag, dat publishers doodsbang zijn dat hun spel al in de preview-fase door de pers afgeschoten wordt. Een dergelijk scenario kan handenvol geld kosten, aangezien ze de produktiekosten niet terugverdienen als de gamers naar aanleiding van een slechte (p)review besluiten het spel massaal links te laten liggen.
Als gevolg hiervan krijgen we steeds minder bèta's (vroeger kregen we zelfs nog alpha's) opgestuurd en moeten we reviews steeds vaker baseren op full versions (dezelfde versie als jullie kopen). Hierdoor verschijnt het artikel soms pas als de game al weken in de winkels ligt.

KOLDER

Ook op de perstrips merken we dat publishers steeds terughoudender worden met het verschaffen van info waarop je echt een mening kunt baseren. Je krijgt vaak niet langer dan een kwartier de tijd om twee of drie levels van een spel te spelen. Soms sturen je ze naar Verweggistan voor een rolling demo, en natuurlijk wel acht pagina's volschrijven heren journalisten!
Om elke vorm van kritiek te doen verstommen, vertelt de PR-manager verder dat het spel pas 60% af is en dat alles wat nu nog bugt of ontbreekt, natuurlijk in de komende maand veranderd gaat worden. Yes, right.
In dat licht zijn al die bladen die previews van zeven of acht pagina's maken, eigenlijk kolder. Alle mogelijkheden om iets negatiefs te zeggen, zijn je vakkundig afgenomen. Het is maar dat je het weet.

VIPER

Overigens gaat deze klacht niet helemaal op voor deze trip. Oké, er was voor veel rand-spektakel gezorgd (een complete dag lang op een zonnig terrasje zitten en heel hard





J.J. doet een zoveelste poging zich in de oude Arrows van Jos te proppen.

scheuren met een Viper), maar je kon Le Mans 24 Hours absoluut goed spelen. Als je jezelf daar tenminste toe zette, want de PS2's stonden opgesteld in een tentje op het circuit, waar de twee bloedrode Vipers keer op keer langs raasden. En ja, dat was voor velen toch veel leuker om naar te kijken.



Hele fijne kleuren.

Alles bij elkaar heb ik in ieder geval dik een uur met de aanwezige versie gespeeld. Je kon op drie circuits elk drie rondjes rijden en moest dan twee minuten wachten tot het level weer ingeladen was (dat is in de uiteindelijke versie natuurlijk wèl weggewerkt).
Als ik moet afgaan op wat ik gezien heb, denk ik dat er hier een goede racer in aanbouw is. Het spel zag er nu al erg sterk uit (mooier dan op de PC!). De wagens zijn opgebouwd uit 5000 polygonen en dat zie je duidelijk. Met name het Japanse Suzuka liet prachtige lichteffekten zien, mooie wolkjes bij het remmen, een gemotioncapturede pitcrew en de schokbrekers en coureurs veerden mee met de bewegingen van de wagens.
Het kunststuk is het circuit van Le Mans zelf. Een Australische artist is acht maanden bezig geweest om het 30 kilometer lange circuit fotorealistisch in het spel te verwerken.
Verder bevat de PS2 vergeleken met de PSX, DC, en PC versie, dertien nieuwe wagens (zeventig in totaal) en twee extra circuits.



De wagens reden nu al heerlijk.

GROOT GEVAAR

Het meest opvallende vond ik de besturing. Meestal is dit juist het gedeelte waaraan in de laatste maanden van het produktieproces nog de meeste finetuning nodig is, maar de wagens reden nu al heerlijk. Binnen no time was ik met de Nederlandse medewerker van Infogrames verwikkeld in een heftig wedstrijdje snelste tijd klokken. En vooral dat aspekt gaf mij het vertrouwen dat het met LM24H goed gaat komen.
Het spel komt eind juni uit en dat is zeker aangezien het boekjaar van de publishers eind juni sluit en de meeste voor die tijd graag hun nog uitstaande toppers op de markt gooien.
Hierin schuilt echter een groot gevaar. Het spel moet nu koste wat het kost binnen een maand af zijn en of ze in die tijd alle bugs uit het spel hebben gehaald, waag ik te betwijfelen. Het ontwikkelingsteam vertelde me dat ze de komende maand de klok rond gaan werken. Laten we hopen dat ze het redden want dit spel kan uitgroeien tot een sterke racer voor de PS2, en die zijn nog dun gezaaid.



Fraaie lichteffekten op Suzuka.



Droog weer met hier en daar wat remwolkjes.



Wagens opgebouwd uit 5000 polygonen!



Die Amerikaan is natuurlijk weer iets groter.

LE MANS VS GT 3

Als alles goed gaat komt een paar weken voor LM24H, Grand Tursimo 3 uit. Van dat laatste spel heb ik alleen de demo gecheckt en ik kan dus nog niet echt een goede vergelijking maken tussen de twee.
Mijn gezond verstand zegt echter dat GT3 het beter gaat doen dan LM24H. Waarom? Ten eerste vanwege de naam en de faam. Daarnaast zijn de graphics van GT3 ongeëvenaard en zal het spel weer een ultra lange houdbaarheid krijgen. Juist op dat vlak ligt toch wel het grootste probleem van LM24H. Heeft het racen op Le Mans wel genoeg aantrekkingskracht op de gamers om het spel wekenlang te spelen?
Een race-freak die meerdere goede racers op z'n PS2 wil hebben, moet LM24H echter goed in de gaten houden.



Die man kan er wat van in z'n Nissan.



Men is acht maanden bezig geweest om het dertig kilometer lange circuit van Le Mans realistisch neer te zetten.

PLAYSTATION 2

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami-europe.com/zoe

SCORE 80

GRAPHICS	9	SOUND	9	GAMEPLAY	8

Iedereen die van Mechgames houdt, kan ik Zone Of The Enders aanraden en anderen moeten deze game maar eens huren om te genieten van de grafische mogelijkheden van de PS2.

BORIS

ZONE OF THE ENDERS

Bij Zone Of The Enders wordt in Japan een demo-cd van Metal Gear Solid 2 bijgesloten dus alleen daarom had ik al een moord gepleegd voor deze game. En... echt waar, in Nederland zit die demo er ook bij!

In Zone Of The Enders wordt gevochten met zogenaamde Frames, dit zijn enorme gevechtsrobots die een spoor van dood en verderf met zich mee voeren.
Leo is onze jonge held en als zijn kolonie wordt aangevallen vlucht hij per ongeluk een robot in die bekend staat onder de naam Jehuty. Bijgestaan door de boordcomputer ADA moet hij zich door hordes vijandelijke Frames weten te vechten en de robot ongeschonden op een andere kolonie afleveren maar voordat het zover is, ben je al gauw een dagje of wat verder want Z.O.E. is alles behalve eenvoudig.

BESTE CONTROLS OOIT

Niets dan lof over de kwaliteit van de besturing. Z.O.E. beschikt over de beste controls beschikt die ik ooit bij een dergelijk spel heb gezien.
Je zult geen moment verdwalen in de enorme arena's of boven de steden waar de gevechten zich afspelen. Zelfs als meerdere tegenstanders tegelijk in beeld zijn, zul je het overzicht behouden dankzij een perfekt lock-on systeem. Ook is er een soort wereldkaart waarop je constant kunt zien waar je heen moet en er zijn pijlen die je naar je doel brengen.



De gevechten worden na verloop van tijd een beetje lood om oud ijzer.

PRIMA PRESENTATIE

Z.O.E (geproduceerd door Hideo - Mr. Metal Gear - Kojima) is tevens voorzien van de meest strakke graphics die ik tot nu toe op de PS2 heb gezien. De framerate is altijd constant en supersnel.
Belangrijk bij dergelijke games is ook het gevoel van macht dat je krijgt bij het wegblazen van je tegenstanders. Dit wordt in de eerste plaats gecreëerd door vette ontploffingen en een visueel indrukwekkend beeld van de vernietigende kracht die je op je tegenstanders loslaat maar ook de soundtrack is belangrijk. De techno sound van Z.O.E. past perfekt bij de gameplay en is zelfs gerelateerd aan wat er in het spel gebeurt.



Niet dichterbij of...



Hé, heb je soms stront in die roestige oren van je?



KLACHTEN

Toch is het niet alles koek en ei wat de klok slaat. In de eerste plaats is dat vechten met die robots heel leuk maar op een gegeven moment worden die gevechten een beetje eentonig. Je ontwikkelt een techniek om een bepaalde tegenstander te pakken en vervolgens kom je er achter dat deze techniek bij alle tegenstanders werkt.
Afhankelijk van het wapenarsenaal van de tegenstander doe je er langer of korter over om hem te pakken te krijgen maar aan het eind van het liedje heb je deze game redelijk snel uitgespeeld. Ik deed er zelf zo'n dikke vier uur over en dat is niet veel. De VS mode die je daarna kunt spelen voegt ook weinig replay value aan het geheel toe.
Eigenlijk heeft Zone Of The Enders wel wat weg van een beat'em up want als je het spel de eerste keer uitspeelt, kun je gelijk characters unlocken voor de Two Player mode. Ook de gevechten hebben dezelfde kwaliteit als in een beat'em up maar wat mij betreft is er toch wel een teleurstellend gebrek aan diepgang. ◀



Dit is wel wat anders dan Archie, De Man van Staal, uit Ed z'n jeugd.



Schat, oude liefde roest toch niet?

Konami / Tel: 030-6622332 / www.kcestudios.com/red

PLAYSTATION 2

DRE

GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	9	SCORE 85

Door de leuke combinatie van het absurde verhaal en de dikke gameplay scoort deze turn-based-realtime-combat-mech-sim-action-strategy-RPG een prachtig cijfer.



RING OF RED

Games waarin je enorme sci-fi battletanks bestuurt over een virtueel slagveld zijn er in overvloed maar een robot-wargame die in het verleden speelt, kenden we nog niet! What's next: kruisridders met lightsabers?

Ring of Red speelt zich af kort na de tweede wereldoorlog. In deze game is die geschiedenis echter een klein beetje anders gegaan dan we uit de schoolboekjes kennen.
Zo capituleerde Japan niet na het droppen van de atoombommen maar vocht het land nog een paar jaartjes door, totdat het verslagen en verdeeld werd door de Russen en de Amerikanen.
En net als in het echt konden de twee grootmachten het niet al te goed met elkaar vinden, waardoor er al snel een soort Vietnam-achtige burgeroorlog ontstond, waarbij beide bezetters hun respektievelijke helften niet alleen bijstonden met man en macht, maar - en hier wordt het leuk - ook nog eens met een heus legertje uit de kluiten gewassen vechtrobots.
Om dit vrij absurde idee nog een klein beetje geloofwaardigheid mee te geven, opent Ring of Red met een mooie intro vol vage WO 2-archiefbeelden, waarin we toch vrij duidelijk zien dat er in de tweede wereldoorlog wel degelijk met enorme robots werd gevochten.
Onmiddellijk leggen we ons erbij neer, lijkt het de normaalste zaak van de wereld en kan het avontuur beginnen!

AWF

De robots heten in deze game AWF's: Armored Fighting Walkers, een verzamelnaam voor een aantal heel uiteenlopende vechtbots.
De leukste vind ik persoonlijk de zwaargepantserde hand-to-hand combat-mech, die - als ie eenmaal door de vijandelijke vuurlinie is gebroken - met zijn blote knuisten alle vijanden tot schroot helpt.
Gelukkig worden je AWF's bijgestaan door grondtroepen, die elk voor zich ook weer hun eigen specialisme hebben.
Sommige troepen kunnen de weg vrijmaken voor je robot, terwijl anderen je weer dekking kunnen geven.
Tijdens het spelen kom je telkens nieuwe troepen tegen die zich bij je aan kunnen sluiten. Ze brengen dan meteen hun eigen specialisme mee in het team, zodat je nog sterker wordt.

MIX

Eerst plaats je al je troepen op taktische wijze op de overzichtskaart, om vervolgens in het prachtige real-time 3D slagveld aan te treden voor een negentig seconden durende battle of the giants.
Nu switcht de game naar een soort bizarre mix tussen auto-combat systeem en een vizier, waarbij je zelf moet mikken.
Dit is vrij lastig, want ze hebben het gestresste sniper-systeem uit Metal Gear Solid geleend, waardoor je met ingehouden adem moet proberen een steady shot op je vijand te maken.
Al met al is het een verbazingwekkende turn-based-realtime-gameplay-mix die ook grafisch gezien z'n mannetje staat.
Het is echter met name de gameplay die het spel zijn hele eigen stijl geeft.



Ik zei nog: check die V-snaar voor we vertrekken.

FRONT MISSION MET BOTS

Het verhaal van Ring of Red ontvouwt zich in RPG-stijl maar het spel zelf is eigenlijk een soort opgespicede versie van de traditionele turn-based strategy combatsim, maar dan anders. Het lijkt misschien nog het meest op Front Mission 3 maar dan spelend in het verleden.



Daar is Robocop een kleine jongen bij.



Je taktiek bepaal je op een soort Stratego bord.



De dames weten hoe ze met gereedschap van deze vorm om moeten gaan.

PC

SCORE 86

GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	8

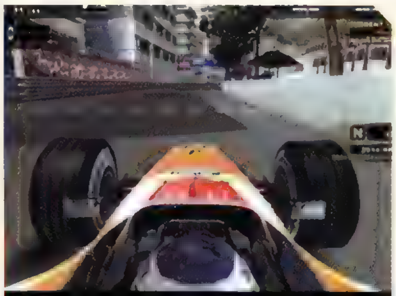
F1 Racing Championship is puur als sim geen bedreiging voor de GP reeks, daarvoor heeft Ubi Soft te veel details over het hoofd gezien. F1 RC is wel de beste game voor de casual race-fan.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Je kunt van Ubi Soft zeggen wat je wilt maar ze zijn niet bang uitgevallen. Na eerst, tevergeefs, de rally-hegemonie van Colin McRae 2.0 te hebben aangevochten met Pro Rally 2001, openen ze nu de aanval op de koning der F1-racers: Grand Prix 3.

De website, de persberichten, de handleiding... alles schreeuwt uit dat F1 Racing Championship (feitelijk de opvolger van Monaco Grand Prix) een serieuze simulatie is, en dus moeten ze opboksen tegen de Grand Prix serie van Geoff Crammond.
Laat ik beginnen met de graphics; op het eerste gezicht zou je F1RC hier tot winnaar uitroepen. De circuits zijn prachtig in beeld gebracht met veel oog voor detail: Marshals die met de blauwe vlag wapperen als er een snellere opponent aankomt, een fraaie schaduwwerking over de baan, het hoofd van de coureur die in de bocht of tijdens het remmen meebeweegt, enzovoort.
Al dit moois heeft helaas wel gevolgen voor de specs: een Pentium III 400 is een absolute vereiste, aangezien je op een P II 333 teveel dingen moet uitzetten om de framerate aanvaardbaar te houden. GP3 was daarentegen op een P II 333 prima te spelen, zelfs met een paar toeters en bellen aan.
Bovendien is GP3 op grafisch gebied wat meer 'racegericht'. Schaduwwerking van bomen en wuivende fans zijn natuurlijk aardig maar voegen weinig toe aan het simuleren van het echte racegevoel. Zichtbaar nat wordend asfalt, rookvorming bij het remmen, het groen van het gras op de banden na een uitstapje naast de baan doen dat allemaal wel. Als je die 'special effects' ziet, weet je dat je je rijstijl moet aanpassen.
Dit aspekt is in F1RC compleet afwezig; het regent er wel en je merkt het ook bij het rijden maar je kunt er niet op anticiperen en er is ook geen geleidelijk verloop in het nat worden of opdrogen van de baan.



Gelikt tot in de spiegels.



Rot op met je mestkar.

DE GARAGE

F1RC heeft alle bekende racemodes. Je kunt ongestoord rond rijden, tegen de klok racen, een enkele race uitkiezen of een heel kampioenschap meedraaien.
De interface van het spel is strak en doelmatig. Er wordt in de diverse menu's veel gebruik gemaakt van buttons en dat is zeker in het begin even wennen omdat niet alle pictogrammen voor zichzelf spreken.
De garage is uitgebreid, voor een beetje kenner goed behapbaar en komt kwa mogelijkheden in de buurt van GP3. Erg handig is de telemetrie die je na elk rondje kunt binnenha-

FIA LOGO

Een FIA-logo (de officiële organisatie achter de F1 Grand Prix) op de doos zegt eigenlijk niets meer. Eidos, Ubi Soft, EA en Microprose pronken immers allemaal met dat zwart-witte tekentje.
Het echte geld wordt echter uitgegeven aan de seizoens-licentie en daar leidt EA (voor veel geld) de dans met de 2001-licentie. Ubi en Eidos gebruiken de '99 licentie, terwijl GP 3 het met 1998 moet doen. Geoff Crammond heeft me echter een half jaar terug verzekerd dat hij de achterstand binnen vier jaar heeft ingehaald.

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.f1racingchampionship.com

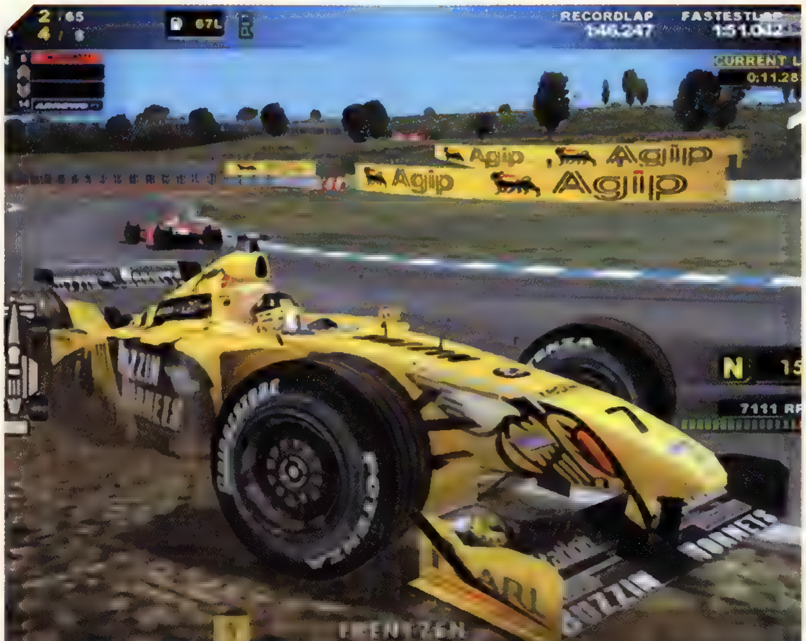
J.J.



Wie komt er mee in de grindbak spelen?



Dat wordt banden rapen voor de Marshals.



Steh auf dem Asphalt, Heinz Herald!



De meest voorkomende inhaalaktie is ook de gevaarlijkste.



Al jaren een vaste waarde. Dit seizoen een matige start.

len, dat maakt het afstellen van je auto een stuk eenvoudiger.

LEERCURVE

Een groot pluspunt van F1RC is de werkelijk optimale instelbaarheid van het spel, zowel bij de graphics als de gameplay. Bij de graphics kun je de framerate optimaliseren door een paar auto's weg te halen of het publiek of de effekten of de kijkafstand te verminderen... er zijn echt tig mogelijkheden.

Ditzelfde geldt voor de gameplay. Een simulatie van een sport is vaak moeilijk om te spelen. Logisch ook, want het zou wel erg vreemd zijn als je zonder enige ervaring meteen een vliegtuig of F1 bolide kon besturen. Het grootste probleem van een simdeveloper is dan ook het vinden van de juiste balans tussen realisme en speelbaarheid en Ubi Soft is er in geslaagd om die balans vrijwel optimaal te maken.

Dat de balans in F1RC zo goed is, is vooral te danken aan de vele instellingsmogelijkheden die de gameplay kent. Zo is de moeilijkheidsgraad van de speler helemaal losgekoppeld van die van de tegenstanders. Dat betekent dat je het met een makkelijk bestuurbare wagen kunt opnemen tegen pro's; een ideale optie voor de casual gamer, die gewoon af en toe pittig wil racen.

Verder bestaat de CPU-hulp niet meer uit rem- en stuurassistentie maar wordt slechts het slippen tegen gegaan, een soort traction control dus. De leercurve is hiermee bijkans ideaal geworden en dat was bij GP 3 wel anders. Die game bleek voor de beginnende racer zelfs in de middelste moeilijkheidsgraad te moeilijk.

CAMERA

Komen we bij de aktie zelf: sturen gaat in principe goed; elke gamer zal de wagens in bedwang kunnen houden en het gevoel van snelheid is ook prima.

Hoewel er meer dan genoeg camerastandpunten zijn, voldoet eigenlijk alleen de camera schuin boven de wagen. Vanuit de cockpit racen is vrijwel onmogelijk, aangezien je niet of nauwelijks de bocht kunt inkijken want de camera blikt altijd recht vooruit. Developer Lanckhor heeft ooit een oplossing voor dit probleem bedacht, maar vreemd genoeg is die helaas nog nooit door iemand opgepikt.

HEERLIJK

De wagen op de weg houden is echter wat anders als het weggedrag van de F1 wagens naar waarheid simuleren.

Hier komen we weer op het punt van 'race-gericht' werken. Geoff Crammond heeft in GP3 bijkans elk detail uit de F1 verwerkt in de gameplay. Dat kan alleen als je echt een specialist bent en ik durf te stellen dat zo'n specialist niet in het team van Ubi Soft heeft gezeten. De game komt dicht in de buurt van het echte werk en racet zonder meer heerlijk



De licentie is van '99 en dat levert haast nostalgische beelden op.

maar super realistisch... nee, dat is het niet geworden.

Ik zal een paar voorbeelden geven. Een ritje door de grindbak heeft geen gevolgen voor de grip van je banden. Vlak voor het inhalen in de slipstream rijden helpt niet.

Sommige penalty's zijn twijfelachtig en soms krijg je er geen waar dat eigenlijk wel zou moeten.

Je kunt jezelf niet uit een slip redden.

Echt subtiel sturen en met je gas spelen lukt niet goed en dat is vooral in Monaco funest.

Elk circuit heeft bepaalde punten waarop je steevast tijd wint. Waarom weet niemand.

AI is oké, maar niet meer dan dat. Echt blokkeren is er niet bij, tegenstanders volgen feitelijk steevast de ideale lijn.

Tenslotte nog de sound, die is prima zolang je maar gas geeft. Op het moment dat je teruggaat in toerental, hoor je een naar muggengezoem.

De knal die je bij een botsing hoort, is ook zwaar overdreven. Jammer is tevens dat de pitcrew slechts de rondetijd aangeeft. Ook een beetje hulp of info over wie achter je rijdt, had van mij best gemogen.

PATCHES

Ubi Soft brengt vaak patches uit met verbeteringen voor hun games. Het betreft hier geen bugsbestrijding, maar het vervullen van de wensen van de fans. Bijvoorbeeld een betere wegligging van de Ferrari, een kleine verandering aan de afstelling, enzovoort. Surf daarom naar de site van F1RC en mail je wensen door. Wie weet worden ze verhoord.

DREAMCAST — Midway / Activision / Centresoft / Tel: 035-53940000 / www.midway.com

SCORE 65 | GRAPHICS 6 | SOUND 5 | GAMEPLAY 7 | JEROEN



Hiiiieeeeeeeee issssssssssss hot!

NBA Hoopz gaf mij de hoop dat dit de wederopstanding zou zijn van de NBA Jam serie die in mijn tienerjaren nog furore maakte, dat pakte echter effe anders uit.

NBA HOOPZ

Back in da days mensen, toen was NBA Jam de shit. Steevast stond ik iedereen weg te spelen op de arcade kasten. NBA Jam was gewoon dope. Ik speel het nog steeds op mijn SNES (snik). Ik was zelfs zo verslaafd dat ik hem voor m'n Game Gear heb gekocht om 'm maar overal mee naar toe te kunnen nemen. Echt, je kon mij midden in de nacht wakker maken voor een potje extreem basketbal.

HOOP

Hoopvol blies ik dan ook het stof van de DC in het testhok (zo vaak gebruiken we hem ook niet meer tegenwoordig) en stopte de disk erin. Met gekruiste vingers wachtte ik op wat er komen ging.
Tjonge, je wilt niet weten hoe teleurgesteld ik was toen ik eindelijk een balletje ging gooien.
Ten eerste staan er niet twee spelers per team op een veld maar drie. Op zich leuk maar laat dan op zijn minst de AI een beetje relaxed zijn. Het zit namelijk zo; je kan onmogelijk van speler wisselen en als dat



Fuck man, ik zweer je, net stond ie nog voor me.

dan toch lukt, ben je iedere keer te laat. Je zou er natuurlijk voor kunnen kiezen om niet te wisselen maar dan verlies je geheid. Je teamgenoten letten namelijk helemaal niet op, ze nemen geen mannetje over (switchen heet dat), ze stappen niet even in, nee ze staan er als een stel opgezette Dodo´s bij.
Daar komt bij dat de tegenstanders wel slimmer te werk gaan waardoor jij het maar in je eentje gaat proberen op te lossen. En dat moet je nou net niet doen want op het moment dat je als een gek achter de bal aan gaat hollen, staat er een mannetje vrij en ploft er een driepunter in.

VRIJE WORPEN

In NBA Jam kon je naar hartelust iedereen een por geven om zo de bal te veroveren. Dat kun je hier dus maar beter uit je hoofd laten. Doe je het te vaak dan krijgt de tegenpartij een vrijeworp plus balbezit. Dat houdt in dat hij én een vrijeworp mag nemen, die hem drie (?) punten oplevert én nog een aanval mag opzetten. De snelle rekenaars onder jullie zullen begrijpen dat met een stel opgezette Dodo´s als teamgenoten dat vijf weggegooide punten zijn. Nee het is jammer, heel jammer. ◄



Verzin hier zelf de geluiden maar bij.

PLAYSTATION 2 — Midway / Activision / Centresoft / Tel: 035-53940000 / www.midway.com

SCORE 60 | GRAPHICS 5 | SOUND 5 | GAMEPLAY 7 | JEROEN



Drie keer raden wat ik achter m'n rug heb.



Pak 'm dan als je kan!

De review van deze PS2 versie kun je als een verlengde zien van het verhaal hierboven. Het mag dan wel een heel ander platform zijn maar alles wat op de DC niet deugt, is op de PS2 minstens zo erg.

NBA HOOPZ

Eigenlijk is de PS2 versie nog slechter dan de DC game en dan heb ik het met name over de graphics. Zaten in de DC versie alle ledematen nog redelijk vast aan de rompen van de spelers, op de PS2 zit alles gewoon een beetje los. Kennelijk hebben ze niet de moeite genomen om daar even aandacht aan te besteden. De PS2 mag dan wel een 128-bit gamesmachine zijn maar als ik NBA Hoopz bekijk, wil ik wel eens weten wat er met die 128-bit gebeurd is. Ik vraag me in alle oprechtheid af of ze bij Midway echt hun best hebben gedaan. Wat er nu op je televisie wordt getoverd is namelijk ronduit beschamend te noemen.
De spelers lijken dan wel op hun evenbeeld maar in NBA Live 2001 zien ze er nog beter uit en dat was ook al geen hoogstaande game.

SHAKE AND BAKE

De graphics stellen teleur en de AI zuigt en dat vind ik heel triest, zeker als je ziet dat Midway weldegelijk dope dingen in de game heeft gestopt.
Zo hebben ze er een cross-over ingegooid waarmee je pas echt een ankle-breaker uit kan voeren. Een simpele druk op de turbo knop en je gooit die vette cross-over er zo uit. Naast deze shake and bake moves zijn er ook wat grappige One Player modes ingestopt. Naast een Season en Championship zitten er meerdere minigames in die best leuk zijn. Ik noem een Three Point Shootout, 2 Ball, Around the World en een veredeld eenentwintigen. Vooral laatstgenoemde is dope; in je uppie tegen twee andere gasten een potje ballen. Je moet er echter wel voor zorgen dat je precies 21 punten haalt om te kunnen winnen.

TE HOGE VERWACHTINGEN

Misschien had ik wel een beetje te hoge verwachtingen. Maar dat mag toch ook wel als je bedenkt dat je nu een 128-bit gamesmonster in je woonkamer hebt staan. Je zou dan ten minste verwachten dat de graphics er goed uitzien.
Ik durf te stellen dat deze game zelfs met twee spelers gigantisch tegenvalt. Je zult je meer lopen te ergeren aan je computer gestuurde medespelers dan dat je daadwerkelijk een bal door het netje krijgt. ◄



Rumble in the jungle.

Maxis / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.thesims.ea.com/us

PC

JAN



GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	78

Het blijft een uitmelkertje maar wel een hele leuke. Virtueel feestjes bouwen zonder een kater en geen teringzooi die je de volgende dag op moet ruimen.



Jeemig de peemig, te gek man, groovy, relaxed, far out, weet je wel.

THE SIMS
HOUSE PACK

De tweede officiële uitbreiding voor het megapopulaire The Sims staat helemaal in het teken van feesten en beesten. Het dak moet eraf!

The Sims was een zeer origineel spel en vorig jaar terecht een van de populairste games op de PC. Inmiddels zijn we al weer toe aan de tweede officiële add-on. En ook The House Pack zal zijn weg naar de fans wel weer vinden want The Sims blijven nu eenmaal super funny.
Overigens is het 'uitmelken' van The Sims nog lang niet ten einde (laat dat maar aan EA over): wat dacht je van The Sims Online, The Sims Outlook Converter en natuurlijk Simsville (overigens behoorlijk vertraagd en pas ergens in 2002 verwacht). Oké, nu eerst even een feestje bouwen met House Pack!

PLAY THAT FUNKY MUSIC

The Sims House Pack draait voornamelijk om feesten en socializen. Aan jou en je Sims om een vette party te bouwen en wat dat betreft is er voor ieder wat wils. Je kunt western style gaan en je huiskamer tot een heuse rodeobar omtoveren, je kunt een tropisch feest geven compleet met outdoor barbecues, bamboe terrasjes en exotische danseressen of je gaat voor een blockbusting raveparty in een gotische kelder en speelt je eigen DJ.
Yep, net als in de vorige games kun je de draaitafel onder de knie krijgen op dezelfde manier als het leren van een muziekinstrument. Je Sims kunnen plaatjes draaien en leren scratchen maar er is voor dat doel ook een nieuw karakter: DJ Booth. Er is een waslijst aan deuntjes en diverse aanstekelijke muziek maar natuurlijk kun je ook je eigen CD'tjes of MP3'tjes in het spel afspelen. De DJ kan Techno, Rap, Disco, Beat, en Country Dance draaien hetgeen steeds een andere mood creëert. Het hangt natuurlijk ook af van wat je waar draait; in een Hillbilly bar de raps van NWA draaien wordt door het aanwezige publiek niet gewaardeerd (maar is wel erg leuk). Straight Outa Compton!
Je kunt zelfs behoorlijke burenruzies veroorzaken en de politie op je stoep vinden wegens geluidsoverlast.

WATER OF VUUR

Er zijn weer een heleboel nieuwe goodies en objekten te halen en natuurlijk is alles weer interaktief met je al eerder gecreëerde Sims huishoudens.
De rodeostier is een van de meest tot de verbeelding sprekende objekten en de Sims erop te zien rijden is ronduit hilarisch! Ook de Dance Cage is erg leuk en zorgt ervoor dat de Sims beter uit de voeten kunnen op de dansvloer.
De emoties van de Sims spelen wederom een belangrijke rol en het is aan de speler de taak dat iedereen het naar zijn zin heeft; of dat nu met zijn vieren aan een waterpijp lurken is of het blèren van liedjes rond het kampvuur in de tuin.
Nee, aan The Sims mania zal voorlopig geen einde komen, denk ik. ◄

MODESHOW

Naast een stuk of honderd nieuwe voorwerpen en vijftien echte partypoeper-Sims is er een kostuumkoffer zodat je gasten voor iedere gelegenheid de juiste kleding aan hebben. Deze kleding kun je met de vele tools en mods ook weer zelf ontwerpen. Check voor dit soort goodies ook de website ***thesimsresource.com***.



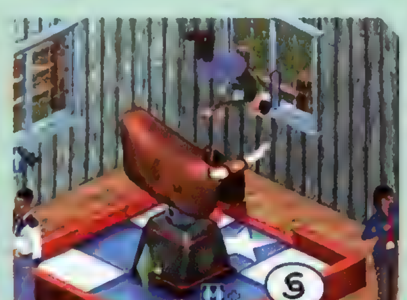
Leuke jurk, zeker van je Airmiles gekocht?



Houwewenetdroog?



Hé kale, je bent veel te oud voor die geintjes.



Niet luisteren hè, dove drol.



Ach DJ zet nog een keer Frans Bauer op.

PLAYSTATION 2

Lucasarts / Activision / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com/products/starfighter

SCORE 78

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9	8	7

Door de graphics van Star Wars: Starfighter raak je zo onder de indruk dat je voor een deel niet meer let op de grootste minpunten van deze game.

BORIS

STAR WARS STARFIGHTER

Ooit was de Star Wars franchise een onzinkbaar schip maar Lucasarts is er dankzij een schijnbaar niet te stuiten stortvloed van baggertitels toch in geslaagd om de goede naam te verkwanselen. Een hele prestatie!

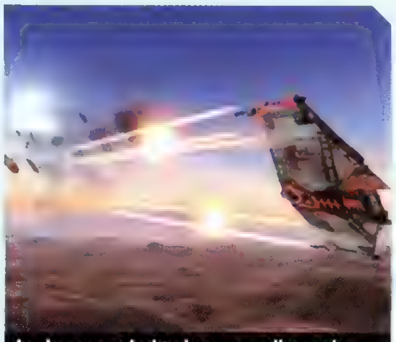
Starfighter is Lucasarts' eerste poging om de uitgemolken Star Wars serie van de oude N64 naar de PS2 te verschepen.
Net zoals Rogue Squadron en Battle for Naboo speelt het verhaal van Starfighter zich af parallel aan het verhaal van de film. Alleen met andere characters dus.
Speciaal voor deze gelegenheid hebben drie gasten elkaar gevonden om het gevaar van de Trade Federation op Naboo af te wenden. De beginnende Naboo fighter pilot Rhys Dallows, een vrouwelijke huurling genaamd Vana Sage en Nym, een piraat slaan de handen ineen om de Trade Federation in een veertien missies durend avontuur in het stof te doen bijten en als je een beetje hersens tussen je oren hebt zitten, is dat geen al te lastige opgave want Star Wars: Starfighter is een vrij simpele Space shooter.

STARLANCER

Om te beginnen zijn de graphics heel erg mooi maar daar is het sterkste punt wel meteen mee verklapt. De schepen van onze drie helden zijn nou niet bepaald diepgaand uitgewerkt en ook de mogelijkheden zijn uiterst beperkt. Je kunt een raketje schieten, met je lasers vuren en dan heb je het wel weer gehad. Overigens klinkt dit erg negatief maar het kan net zo goed als een pluspunt worden opgevat want ik miste de geavanceerde besturing van bijvoorbeeld Starlancer geen moment.
Helemaal als je wat verder in het spel zit, zijn de missies behoorlijk evenwichtig opgebouwd zodat je je geen moment verveelt. Sterker nog, de vele schepen die in het spel zitten zijn iedere keer weer een genot voor het oog en zoals bij elke ruimteshooter zijn er ook bij deze game genoeg momenten dat je rakelings langs een immens ruimtestation kunt vliegen en dat doet het toch altijd goed.

RADAR LOVE

Je kunt deze game spelen op easy medium of hard. In de eerste twee gevallen ben je na een kleine drie uur spelen bij de laatste missie beland maar als je het spel op hard speelt, komt het pas echt tot zijn recht.
Nee, ik ben eigenlijk wel gecharmeerd van de arcade stijl die Lucasarts hier hanteert maar er is één ding waar ik niet mee kan leven en dat is het ontbreken van een radar. Iedere keer als er nieuwe bombers worden aangekondigd moet je als een gek één voor één inlocken op alle vijandelijke schepen om de bombers eruit te halen want het is van levensbelang dat je die als eerste uitschakelt.
Bovendien is het sowieso erg vervelend dat je niet even makkelijk kunt zien waar de objekten zijn die je moet bewaken en of er al vijanden in de buurt zijn. Overigens is er wel een feature die een boel goed maakt en dat is de knop waarmee je in een keer weer horizontaal komt te vliegen. Zodoende verdwaal je eigenlijk nooit.
Star Wars: Starfighter is, wat mij betreft totaal onverwacht, toch nog best wel een goede game geworden.
Of het nu aan de PlayStation2 ligt of dat Lucasarts zijn leven gebeterd heeft, zullen we pas weten als er meer Star Wars games uit gaan komen op dit platform maar in de tussentijd zijn wij lekker Naboo aan het bevrijden.



In de pan gehakt door een vliegende schnitzel.



Opzij, ik ben op weg naar Naboo.



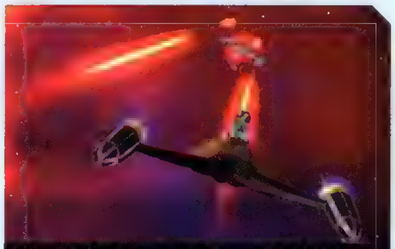
Hé man, effe dimmen met dat straaltje!



Op naar de sterren, en daar voorbij!



Damn, I'm good!



Wrong time, wrong space makker!



Alle Starfighters thuiskomen. Het eten is klaar!

Croteam / G.O.D. / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.croteam.com — PC

JAN 

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	7	7	72

Serious Sam is als een hamburger; lekker voor het moment maar als je hem op hebt, ben je eigenlijk vergeten wat je weg hebt gehapt. Gewoon effe lekker ongecompliceerd knallen dus.



Jij gaat zeker binnen vijf seconden geruimd worden!

SERIOUS SAM

Aangezien Duke Nukem Forever 'forever' op zich laat wachten, moeten we het voorlopig doen met een rip-off met een flinke knipoog. Met andere woorden: lekker hersenloos groteske monsters neermaaien.

Het was voor het Kroatische Croteam (niet verwarren met scrotum, da's iets heeeeel anders) heel duidelijk wat ze met Serious Sam voor game wilden neerzetten: een allesbehalve serieuze shooter waar de hoofdpersoon Serious Sam op een doordenderende, arcade, 'Doomse' manier op alles en iedereen knalt en alles wat beweegt aan stukken maait.
Een knalfestijn dus waar de meest enorme monsters en over-the-top wapens elkaar ontmoeten, compleet met rondvliegende ledematen, exploderende schedels en spetterend bloed.
Geen zwak maagje? Oké, dan gaan we verder.

SERIEUZE ZAAK

Het achtergrondverhaal is flinterdun. De game speelt zich ergens in de verre toekomst af en de wereld wordt weer eens bedreigd door een alien force, in dit geval The One Infinite. Gelukkig is daar Serious Sam die door de tijd kan reizen en zo alle bad guys naar de eeuwige jachtvelden kan knallen.
Het eerste dat me opviel tijdens het spelen is de engine die, zeker voor een Kroatische developer, behoorlijk z'n mannetje staat. De engine strooit met licht-, schaduw- en weerspiegelingeffekten hetgeen voor heel wat eyecandy zorgt. Sterker, dit moet een van de meest heldere shooters ooit zijn. Bovendien kent de game behoorlijk wat outdoor levels en ook daar heeft de engine geen enkele moeite mee.

EENOGIGE VLEESKLOMPEN

De gameplay is snel, arcadestijl en van-dik-hout-zaagt-men-planken. Knallen, blasten, schieten, springen, rennen, vallen, opstaan en weer doorgaan.
De tegenstanders komen uit alle hoeken en gaten en de engine kan 40 tot 50 bad guys tegelijk op je scherm zetten zonder dat de game langzamer gaat lopen. Ik heb menselijke tegenstanders over de kling gejaagd, eenogige vleesklompen, boksers zonder hoofd, skeletten en enorme robots.
De wapens zijn vrij standaard - van een pistool tot de 'good old' rocketlauncher- maar doen hun werk naar behoren.
Ook online valt er genoeg lood te pompen en je kunt zelfs achter één PC via een four-player splitscreen aan de gang. Hetgeen wellicht duidt op een poort naar next-gen consoles. Vraag blijft alleen hoe het Amerikaanse karakter van deze game in Europa zal worden opgepikt, zeker nu thinking shooters (Project IGI, Hitman) en shooters met een goed achtergrondverhaal (Half-Life, Deus Ex) steeds meer waardering oogsten. Persoonlijk heb ik op de PC dan ook meer nodig dan een recht-toe-recht-aan sfeertje om echt door een game te worden gegrepen en het te blijven spelen. En waar bijvoorbeeld Soldier Of Fortune het brute geweld had, Undying de ijzingwekkende spanning en No One Lives Forever de jaren zestig spionnenhumor en dito verhaallijn, heeft Serious Sam weinig extra's.
Daarbij moet echter worden aangetekend dat de game voor een budgetprijs in de winkels komt te liggen en dat maakt het toch een te overwegen aanschaf. ◀

WIE IS CROTEAM?

Croteam is een Kroatische gamesontwikkelaar die in 1993 begon en zich met een aantal kleine produkten met name in Duitsland en Engeland in de kijker wist te spelen. Football Glory kwam uit voor de PC en de Amiga, 5-A-Side Soccer op de Amiga en Save The Earth op de Amiga 4000.
Vanaf 1995 richt Croteam zich puur op de PC. Serious Sam kwam onder de aandacht van een van G.O.D.'s marketingmensen en de rest is geschiedenis.



Lood pompen, da's pas super!


Kijk uit Sam, dit zijn beschermde exemplaren van de roze lijsterbabe.


Oké Sam, let's talk some serious shit!



Jullie koppen in het zand steken, heeft geen zin meer.



Zeker halverwege het uitbenen uit het abattoir ontsnapt.


Ik hoop dat ik sneller laad dan Knockout Kings 2001.



De absurd-grote-guns-voor-mannen-met-een-kleintje zijn in stelling gebracht.

PLAYSTATION 2

Id Software / Bullfrog / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.ea.com

SCORE 82

GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	8

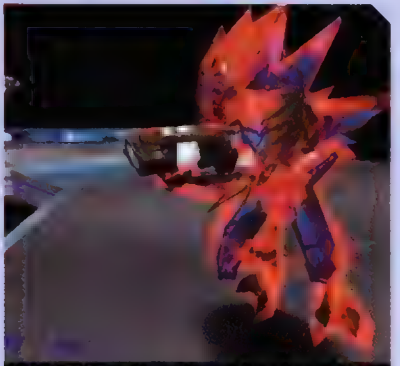
Quake III Revolution is geen revolutionaire maar wel een hele strakke, doordenderende, zeer goed ogende shooter.

JAN





Dat wordt lastig als je straks een tosti wilt eten.



Hé druiloor, die scherpe kantjes schiet ik er wel vanaf.

QUAKE III REVOLUTION

Geen game is tegenwoordig meer exclusief voor één platform. De PS2 bezitters zullen daar niet rouwig om zijn want die kunnen daardoor binnenkort met Quake III Revolution aan de slag.

Quake III: Revolution is, ondanks de nieuwe naam, vrijwel een straight poort, alleen in plaats van Arena staat er nu Revolution. Met een daadwerkelijke revolutie op gaming gebied heeft het ook al bar weinig te maken, al zijn de graphics wel een grijns om het smoelwerk waard.
Wat in QIIIR echt goed uit de verf is gekomen, is het snelle action-knal-maar-raak-voor-een-knaak karakter van de game. Een 50 a 60 fps snelheid wordt vrijwel constant gehaald en het blijft dus ook op de console een lekker ren-, spring- en knalspel.

VIER IS DE MAX

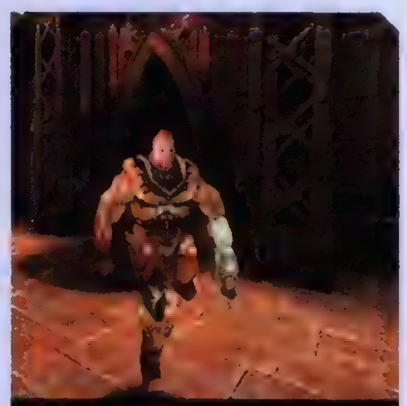
Ondanks de onzin over de betere graphics in Revolution op de PS2 ten opzichte van Arena op de PC (volgens EA en PS2 groupies), moet ik zeggen dat sommige maps weldegelijk opgeleukt zijn. Extra lichteffekten en spacy kleuren stelen hier de show. Ook de texturen zijn fraai en na inzoomen blijft alles scherp en van kartelige randjes is slechts af en toe wat te merken. Bedenk echter wel dat de meeste maps kleiner en aangepast zijn.
Aangezien QIIIR op console een singleplayer ervaring of een maximaal met zijn vieren fragfest is, is er minder behoefte aan grote maps. Wil je met zijn vieren spelen dan moet je natuurlijk wel een multitap hebben maar dan kun je ook behoorlijk wat bloedstollende aktie verwachten.

CONTROLE

De besturing in QIIIR gaat met de controller, waarschijnlijk zullen USB en/of toetsenbord ook niet ondersteund worden. In de door mij geteste versie was in ieder geval nog geen toetsenbord- en muisinlay aanwezig.
Daartegenover staat een hele reeks diverse controller instellingen, waarbij zowel de rookies als de diehard console fraggers op hun wenken bediend worden. Ook de snelheid van het om je as draaien en de snelheid van het richten kan op maximaal worden gezet. Nog steeds blijft richten een stuk lastiger dan op de PC maar natuurlijk kun je ook auto-aimen aanzetten.

NIET ONLINE

In totaal zijn er 32 levels, waarvan 21 levels uit Quake III Arena, 6 levels uit Team Arena en 5 nieuwe levels. Hiervan zijn er 27 campaign en 29 levels multiplayer. Er zijn 12 wapens (waarvan 3 van Team Arena) en 8 game modes: Deathmatch, Team Deathmatch, Single Weapon Deathmatch, Single Weapon Team Deathmatch, One Flag Capture the Flag, Two Flag Capture the Flag, Possession en Team Possession.
In singleplayer geef ik UT op de PS2 de voorkeur. Ook de diverse maps van UT vind ik leuker, bovendien zijn de bots in UT duidelijk slimmer en realistischer dan die van QIIIR.
In multiplayer, dus in dit geval met drie andere maten, heb ik een lichte voorkeur voor QIIIR. De fastpaced snelheid, de powerups, de wapens... het is allemaal net wat meer in your face, en dat hoort bij Quake.
Alleen jammer dat de online funktie bij voorbaat al gekilled is. Dat geeft wel aan dat het voorlopig niks wordt met online gamen op de PS 2. ◄



Kom, kom, kommertje.......



Niet online, wel een dope Multiplayer mode.



Nog effe en die Reaper, reapt niet meer.



Sigaar uit Sarge, werk aan de winkel!

Konami / Tel: 030-6622332 / www.kcetokyo.com/som/english/top/r_shadow.html

PLAYSTATION 2

BORIS



GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	9	7	78

Shadow of Memories is de ideale game om een weekendje te huren. Het spel is echt de moeite waard om te checken maar je zult het nooit meer dan één keer spelen.



Toevallig ben ik heel handig met veters.



Meneer, u vroeg zelf om een lekker sterk bakkie!

SHADOW OF MEMORIES

Shadow Of Memories werd oorspronkelijk ontwikkeld voor de PSone maar gelukkig heeft Konami besloten het roer om te gooien en deze topper toch op de PS2 uit te brengen.

Konami noemt Shadow of Memories een Digital Novel, vroeger zouden we dat gewoon een adventure noemen maar Konami heeft besloten om de nadruk zo zwaar op het verhaal te leggen dat deze game meer een interaktief boek is dan een game. Nou ja, tot zo ver de marketing shit want als je Shadow of Memories een uurtje gespeeld hebt, zul je merken dat de term adventure nog altijd prima volstaat voor een spel als dit.

MYSTERIE EN ZO

Het spel begint met Eike die over straat loopt en plotseling van achteren wordt neergestoken. Of werd ie nou neergeschoten? Ik weet het niet meer want Eike wordt elk half uur wel een keertje vermoord. Elke keer gebeurt dit op een andere manier en iedere keer moet Eike, die ondertussen hulp heeft gekregen van een mysterieus figuur met vreemde krachten, terug in de tijd om de moord te voorkomen.
Het probleem is alleen dat Eike wel de moord kan voorkomen maar niet de reden van de moord kan wegnemen. De moordenaar zal het dus gewoon op een andere manier proberen en aangezien de game maar acht hoofdstukken heeft (plus nog een proloog en een epiloog), moet Eike dus opschieten met uitzoeken wat er aan de hand is.

GAMEPLAY?

Konami is er inderdaad in geslaagd om Shadow of Memories te voorzien van een goed verhaal. Vergeleken met gemiddelde gameplots is het zelfs een zeer goed verhaal en ik heb van het begin tot het eind toch wel redelijk in spanning gezeten.
Ik moet er wel bijzeggen dat deze game sterk leunt op twee pijlers: ten eerste dus het verhaal en ten tweede de sfeer, die werkelijk schitterend is verbeeld want het Duitse plaatsje waarin het spel zich afspeelt is zo sfeervol in elkaar gerenderd dat ik er zo nu en dan echt even stil van werd.
Het enige probleem dat ik eigenlijk heb met dit spel is het gebrek aan gameplay. Deze bestaat namelijk uit niet meer dan van hot naar her rennen om het volgende event te triggeren wat zich vervolgens weer ontpopt tot een filmpje van vaak een kwartier of langer.
Daarbij zijn de puzzels zo walgelijk simpel dat het eigenlijk een belediging van je intelligentie is

FILOSOFISCHE SNAAR

Ik had het spel uitgespeeld in een kleine vijf uur en ook al heb ik genoten van het verhaal, ik kon het idee toch niet uit mijn hoofd zetten dat het allemaal wel wat ingewikkelder had mogen zijn. De makers hebben erg hun best gedaan en zo nu en dan weet het plot zelfs een filosofische snaar te raken maar wat mij betreft is 't toch een gemiste kans. Als je het spel hebt uitgespeeld en je hebt een van de verschillende einden gezien dan is er werkelijk geen enkele reden om het spel nog eens te spelen. Konami antwoordt op deze kritiek dat je onmogelijk alles in het spel gedaan kunt hebben als je het één keer uitspeelt maar het blijft een feit dat je het plot dan kent en er werkelijk geen fuck meer aan is om het daarna nog een keer te spelen. ◄



Fuck, heeft m'n cavia weer met lucifers gespeeld.



U bent allemaal gearresteerd wegens dom kijken op pagina 20 van PU 3.



Mmm, welke slagroomtaart vinden die PU gasten het lekkerst?



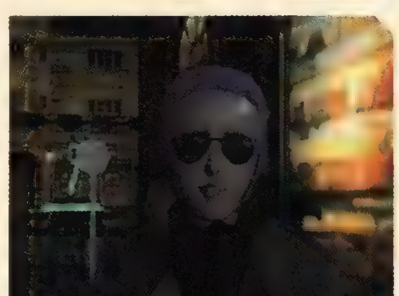
Kijk hierzo staan ook Amsterdammertjes.



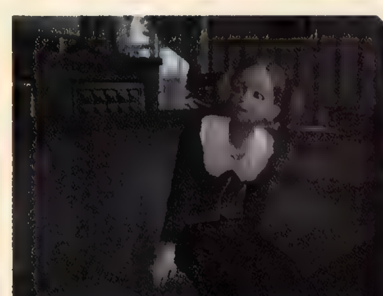
Nooit jezelf wakker maken!



De euro wordt van ons allemaal.



We hebben je wel herkend Maxima.



Oma, is Sesamstraat al begonnen?

PC CD-ROM — Phantagram / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.kingdomunderfire.com

SCORE 80

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8	8	8

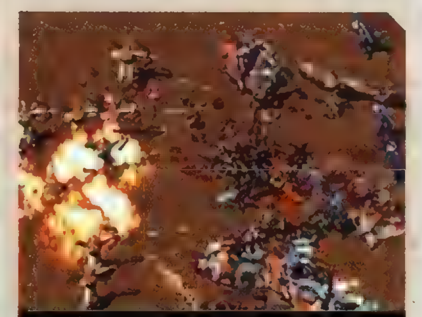
Een achterhaalde Warcarft 2 Rip-off? Nee, door de verslavende gameplay, de uitgebreide missies en natuurlijk de aanwezigheid van orcs en orges, bestempel ik KUF meer als een eerbetoon.

JAN





Raak, goeie zaak, doet ie vaak, m'n trouwe draak.



Ik ruik aangebrande boogschutter.



Plotseling invallende dooi.



Grijp eens in scheids!

KINGDOM UNDER FIRE

Het Koreaanse Phantagram heeft met Kingdom Under Fire een game gemaakt die liefhebbers van Warcraft 2 en Diablo zeker eens zouden kunnen checken.

In KUF bevinden we ons in de magische wereld van Bersiah, een typische fantasy wereld vol elfen, gnomes, orges, orcs, trollen, mages en knights.
Het is precies honderd jaar geleden dat de Dark Legion van orc-legers Bersiah bestormde en een (vergeefse) poging deed het rijk te veroveren. Nu, precies 100 jaar later dus, gebeurt hetzelfde; de Dark Legion keert terug onder leiding van de immens sterke Rick Blood om Bersiah in as en puin te leggen.
Je kunt echter ook de zijde van ridder Curian kiezen en daarmee voor de Human Alliance.

BLIZZARD UNDER FIRE

In alles doet KUF aan Warcraft denken. De RTS principes zijn heel simpel in het spel verwerkt: je bouwt een vesting, vervolgens train je slaven die goud en ijzer voor je mijnen en gebouwen voor je neerzetten. Het ene gebouw levert weer mogelijkheden voor nieuwe gebouwen op, zo kun je steeds betere vestingen en sterkere units krijgen. Warcraft oldstyle all the way dus.
Je kunt magiërs trainen met spreuken en ook luchteenheden (een soort reuzenvogels), duivels en natuurlijk draken zijn van de partij. De units lijken behoorlijk op die van Warcraft maar dat heb je al snel met een middeleeuwse fantasy wereld.

GOOD VS EVIL

Aan de bad guys kant zijn er orcs, ogres, dark elves, demons, vampires, dirigibles, swap mammoths, zombies, shadow puppets en bone dragons. Allemaal hebben ze een human tegenkracht in de vorm van warrior archers, elven rangers, knight templars, dwarfs, clerics, mages, sorceresses, storm riders en bomber wings. Ook kwa spreuken, gebouwen, researchlaboratoria en trainingsgebouwen heeft elke goede een kwade variant.
Het spel gebruikt de RTS van Warcraft en dat betekent dat iedere gek er aan kan beginnen maar dat het na een tijdje toch behoorlijk pittig wordt. Het komt er simpel gezegd op neer om zo veel mogelijk goud en ijzer te mijnen en zoveel mogelijk eenheden te trainen. Het tankrush element - wals je tegenstander aan gort - wordt hier dus niet onder stoelen of banken gestoken.
Toch komt er ook een vleugje RPG à la Diablo om de hoek kijken. Curian en Rick Blood zijn zogenaamde heroes en die zijn extra sterk en hebben speciale krachten. Je moet er ook voor zorgen dat deze twee blijven leven, anders is het game over.
Met je heroes kun je speciale missies uitvoeren en die hebben erg veel weg van de hack and slash dungeon missies uit Diablo. Iedere hero heeft speciale spreuken en je kunt sterker worden en meer ervaring krijgen. Daarnaast zijn er ook nog vijf andere heroes met speciale krachten die zich bij je aan kunnen sluiten.

MAPS & ONLINE

Uiteraard kun je met KUF ook online aan de slag. Je kunt via een speciaal in het leven geroepen Wargate server met iedereen waar ook ter wereld gaan battelen. Ook LAN wordt uiteraard ondersteund.
Je kunt multiplayer via Normal mode en Ladder mode spelen. Voor de echte junkies is er ook een Campaign Editor waar je je eigen maps en games kunt bouwen.
Al met al biedt KUF dus behoorlijk wat gameplay, al heb je het allemaal al een keer gezien en mist er een save-optie! Toch is KUF gewoon erg fun; een kloon, jazeker maar wel een behoorlijk leuke en da's ook wat waard.

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

PLAYSTATION

BORIS

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
9	8	9	88

ISS Pro Evolution 2 is misschien wel de beste voetbalgame ooit gemaakt maar niet omdat er deze keer zo veel opzienbarende verbeteringen zijn doorgevoerd.

ISS PRO EVOLUTION 2

Net als je denkt dat de PSX voorgoed onder in de kast kan worden opgeborgen, komt er een nieuwe titel voorbij die het oude grijze beest weer in het middelpunt van mijn woonkamer plaatst.

Konami heeft een meesterwerkje afgeleverd; ISS Pro Evolution 2 is alles dat zijn voorganger niet was want de graphics zijn net zo strak maar de spelers reageren nu wèl perfekt en ik heb voor het eerst sinds ISS Pro 98 weer het gevoel dat een voetbalgame niet beter kan worden dan dit. Wat een klasse!
Er zijn een boel kleine verbeteringen in deze game. Om te beginnen kunnen spelers nu geblesseerd raken; soms kunnen ze hinkend doorspelen en soms moeten ze gelijk gewisseld worden.
Daarnaast is het nu mogelijk om vijftien verschillende opstellingen te saven en is de Masterleague uitgebreid met een 2e divisie, er zijn ook meer clubteams maar het zijn er nog lang niet genoeg.

PRIMA GEREGELD

Bij een voetbalgame gaat het natuurlijk maar om één ding en dat is het voetballen zelf. Honderdduizend teams, spelers en stats zijn leuk maar niet essentieel.
Wat wel essentieel is, is dat je spelers doen wat ze moeten doen en dat is ingewikkelder dan het op het eerste gezicht lijkt. Als je namelijk een pass geeft aan een spits die net buiten beeld staat, moet je er wel zeker van zijn dat je spits inderdaad op die plek aanwezig is. Je moet er eveneens van op aankunnen dat je verdedigers geen rare dingen doen en dat je keeper goed positie kiest. Al deze dingen zijn echt prima geregeld in deze game en als je bijvoorbeeld wilt dat je spits iets verder naar voren komt bij balbezit dan is dit zo ingesteld. Wat dat betreft is er geen enkel spel dat zo diep is uitgewerkt.
Het is nu ook mogelijk om maar liefst vijf taktieken in te stellen die tijdens het spelen met een druk op de knop kunnen worden gekozen.

DOM

Ik vind het alleen jammer dat de spelers niet naar de bal toe komen lopen als ze een pass van ver krijgen en dus gewoon dom staan te kijken hoe een tegenstander vanuit hun rug komt en simpel de bal opvangt. Ook heb ik nog altijd een probleem met de automatische aktieve spelerskeuze: als er twee spelers even ver van de bal zijn dan bestuur je automatisch de speler die het dichtst bij de bal is maar dit is niet altijd de speler die je wilt of verwacht te besturen. Hierdoor kan het voorkomen dat je net met een verdedigende speler van de bal loopt en een gat creëert.
Je kunt weliswaar zelf kiezen wie je bestuurt door een druk op L1 maar in de praktijk gaat dit gewoon niet snel genoeg.
ISS Pro Evolution 2 verdient veel lof en is wellicht de beste ooit gemaakt. Toch zijn er niet zo veel opzienbarende verbeteringen doorgevoerd; het zijn over het algemeen kleine aanpassingen maar dat neemt niet weg dat ze de game naar een nog hoger niveau tillen.





Kijk Machlas, dat is nog eens voor je man komen!



Er wordt goed bewogen, maar waar is de bal?



Vrije trap in blessuretijd; die laat je zo'n watje als Djorkaeff toch niet nemen?



Hoezo komt dat schot?



Oooooh, er komt een echte voetbal uit de lucht vallen!

PC

SCORE 80

GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	8

Ik had graag wat meer vernieuwing en frisse gameplay elementen gezien maar damned, wat is Settlers IV weer irritant verslavend!



SETTLERS IV

Deel drie van Settlers was een klapper van jewelste. Zou Blue Byte er in slagen met de opvolger de lat opnieuw hoger te leggen?

We mogen Westwood dan aanpakken dat ze nog steeds C&C uitmelken maar als er een nieuw deel is, vliegt die wel de winkels uit. Hetzelfde geldt voor Settlers IV; inderdaad, alweer nummertje vier in de reeks en reken maar dat ook de exemplaren van deze game weer als zoete broodjes over de toonbank zullen vliegen. De reden? Simpel: net als met C&C heeft het superieure gameplay en net als C&C heeft ook Settlers IV zich een plaatsje verworven in het strategy genre (in de wetenschap dat Settlers meer een civ-game is en C&C natuurlijk een echte RTS).



De Dark Tribe is lekker bezig.

Lag in deel drie de nadruk op oorlog voeren, in de nieuwe Settlers is het economische aspekt weer op de voorgrond geschoven. Iets dat Blue Byte onder druk van de fans heeft gedaan.

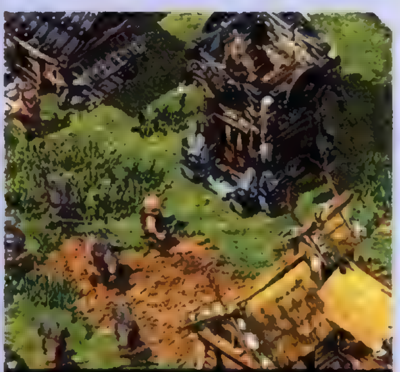
DARK TRIBE

In deel IV zien we naast de Romeinen als nieuwelingen de Vikingen en de Maya's optreden. De drie rassen vechten wederom tegen elkaar maar er is ook een gemeenschappelijke tegenstander: Morbus, een kwade bediende van het opperwezen HIM die wegens rebels gedrag naar de aarde is verbannen. De naargeestige Morbus is flink pissed en wil samen met zijn wonderschone assistente de aarde doen verdorren en verbranden. Zware frusto als je het mij vraagt. Morbus vormt een Dark Tribe om zich heen en die bezorgen de koddige en knuffelbare Settlers behoorlijk wat problemen.

Settlers IV kent nog steeds hetzelfde principe en nee, dat ga ik niet meer uitgebreid toelichten. Ik mag toch aannemen dat iedereen inmiddels weet dat er allerlei verschillende werkers zijn die diverse gebouwtjes maken met elk een andere funktie. Er is natuurlijk een afhankelijkheidsrelatie (zo is hout en steen nodig voor bouwen etc.) en je kunt researchen en legertjes opbouwen. De basics dus.



Zelfs Settlers nemen soms vakantie.



Knappe jongen die me hier uit krijgt.

Blue Byte / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.bluebyte.net/settlers4





Hei ho, hei ho, je krijgt 't niet kado.



Inzoomen voor meer (vreemde) details.



Kijk daar hebben we Rob de tuinman niet voor nodig.



Settlers IV heeft weer die vertrouwde look and feel.

ZOOM IN, ZOOM OUT

Natuurlijk zijn de graphics weer behoorlijk opgepoetst. Verwacht echter niet al te baanbrekende vernieuwingen; de game heeft nog steeds die typische, ouderwetse Settlers look en feel. In dit vierde deel zien we alleen wat vaker dieren rondbanjeren, vlinders fladderen, golfjes schuimen en ga zo maar door. Overal zie je kleine animaties en de bewegingen van de aaibare karaktertjes zijn nog subtieler.

Als ze de hele tijd heen en weer lopen over paden dan zal op een gegeven moment dat pad uitslijten en zelfs de grond kaal worden omdat er zo veel voetjes overheen wandelen. Kijk, dat zijn nog eens subtiele details.

Belangrijkste verbetering is de zoomoptie. Heb je een muis met scrollwiel dan kun je vliegensvlug én behoorlijk ver inzoomen zodat je de poppetjes groot in beeld krijgt of juist heel ver weg voor een goed overzicht.

VEEL TE DOEN

Ieder ras kent drie uitgebreide campagnemissies, er zijn twaalf trainingsmissies voor de rookies en er is een Dark Tribe Campaign. In deze campagne, die eveneens uit twaalf missies bestaat, neem je het gedrieën (Romeinen, Maya's en Vikingen) op tegen Morbus en zijn minions.

Nieuw is het element magie. Er zijn ook priesters die je kunt trainen en deze hebben (er mist alleen een fraaie tempel in je dorp) tal van spreuken die per ras uniek zijn. Zo kun je een hagelstenen storm oproepen of vuurballen naar de kont van je tegenstander spuwen.

De gameplay is weer verslavend als altijd en je hebt dan ook enorm veel te doen.

Met ruim dertig materialen en voorwerpen die geoogst en vervaardigd moeten worden, een kleine vijftig gebouwen, bijna veertig verschillende Settlers, negen verschillende soldaten en dan ook nog eens voertuigen en schepen zul je je niet snel vervelen.

Het vechten heeft een extra dimensie gekregen door de inbreng van experience.

Je kunt soldaten rekruteren die in level stijgen en hoe hoger het level, hoe beter een aanval kan worden afgeslagen. Ook doen squad leaders hun intrede; zij zijn nog sterker en verhogen de moraal van je manschappen.

Al met al weer good old-fashioned fun met leuke en bruikbare vernieuwingen, al speelt Blue Byte wel erg op safe met dit vierde deel. ◄

THE SETTLERS: SMACK A THIEF

Voor diegene die het nog niet weten; er is al een tijdje een gratis te downloaden Settlers minigame te vinden op het internet. Het geinige The Settlers: Smack A Thief is 3,6 Mb groot. In deze grappige en goedogende minigame moet je de Romeinen een handje helpen terwijl Vikingen je goud en zilver proberen te stelen. Met je muiscursor komt het aan op snelheid en reflexen. Een simpele klik met de muis op de dief en hij is een paar seconden bewusteloos zodat je goud weer teruggedragen kan worden door de werkers. Hou je de muis langer ingedrukt en laat je de muis daarna los op een boef dan mep je hem bijna het scherm uit. Ook fakkels en bommen kun je inzetten om de dieven eens goed aan te pakken. Erg lollig en zeer verslavend. Downloaden van *bluebyte.net/smack-a-thief/default.asp?id= and publishers.*

SETTLERS KLONEN

Als je maar niet genoeg kunt krijgen van Settlers en je hebt deel 4 ook alweer bijna uitgespeeld dan zijn er verschillende klonen op de markt die verdacht veel op Settlers lijken.

Ten eerste is daar het uitstekende Cultures, gemaakt door ex-medewerkers van Blue Byte. Twee PU's geleden bespraken we deze game en meer info vind je op *www.thq.co.uk/cultures/*.

Regelrecht nageaapt is ook Amazons en Aliens. De game heeft dezelfde 'cute' karakters en bovendien zo goed als topless amazones! Checken op *http://amazonsandaliens.com*.

Een game die eveneens in het verlengde ligt, is Knights & Merchants. Deze middeleeuws getinte game heb ik al bij meerdere shops in de uitverkoopbakken zien liggen. Doe er je voordeel mee of surf naar *www.knights.de/us/pages/fr_formular.htm* voor de gratis demo.



bonuslevel
GRATIS
F1 Racing Championship
t.w.v. ƒ 99,95
F1 Racing
GPS
VIDEO SYSTEM
Ubi Soft F1 Racing Championship
DE HOOGTEPUNTEN
✓ De 11 originele teams en bijbehorende coureurs
✓ De 22 originele auto's met de nieuwste features
✓ Alle 16 circuits
✓ TV herhalingen
✓ Gedetailleerde 3D wagens
✓ Verschillende weersomstandigheden
✓ Realistische licht- schaduw- en geluidseffecten
✓ Realistische speciale effecten zoals rook en vonken
✓ Meerspeler mogelijkheid voor 2 personen via het splitscreen
✓ Verschillende moeilijkheidsniveaus van amateur tot expert
bij een jaarabonnement op
POWER UNLIMITED
SYSTEEMEISEN
✓ Pentium II 300 MHz
✓ 64 MB RAM
✓ 8 MB compatible 3D kaart
✓ DirectX compatible geluidskaart 7 of hoger
✓ Windows 95/98/2000
✓ 10x CD-ROM speler
Vul de kaart in of
BEL: 023-5566789
Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau de Ubi Soft F1 Racing Championship, dan betaal je voor 12 nummers ƒ 71,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts ƒ 59,50 voor 12 nummers (2 gratis!).
In België kost een jaarabonnement BFR 1500, hiervoor bel je: 02-7762233, F1 Racing Championship krijg je dan thuisgestuurd.
Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan BFR 1200.
Abonneren kan ook via www.powerweb.nl
ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

DREAMCAST

BORIS



GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	9	9	84

Sega's grootste prestatie in de arcades vindt nu zijn weg naar de Dreamcast en ook al is het bijna gedaan met de console... het is nog wel even genieten geblazen.



Zag je dat. Afgesneden door een wilde kat. 'T is me wat.



Bandjes thuis heren!

DAYTONA USA 2001



Vierkante banden; ook op de DC nooit helemaal opgelost.

Daytona USA is de moeder van alle Saturn racegames en het lijkt dan ook niet meer dan passend dat Sega de carrière van de Dreamcast afsluit met een versie van Daytona die in vele opzichten beter is dan het origineel.

Je hebt race fans en je hebt Daytona fans. Race fans zullen zeggen dat Gran Turismo en Metropolis Street Racer de ultieme racegames zijn of nog erger, ze zullen helemaal weg zijn van Formule 1 simulaties op de PC of een console. Daytona fans zullen zeggen dat racesims nep zijn en dat het juist de bedoeling van een racegame is om met 300 kilometer per uur een powerslide door een bocht te maken.
Daytona fans zitten nog altijd regelmatig in die fraaie arcade kasten waarmee je soms wel met zijn achten tegelijk kon spelen. Zeven jaar geleden toen het spel voor het eerst uitkwam, was dat iets heel opzienbarends maar vandaag de dag kijkt niemand er meer van op. Opmerkelijk is wel dat je in Daytona 2001 nu eindelijk in je eigen huiskamer ook tegen (vier) online tegenstanders kan racen.

RONDJES RIJDEN

Zoals iedereen wel zal weten, bestaat de race op het circuit van Daytona uit het rijden van rondjes en het aanrichten van blikschade. Ik weet niet of dat laatste echt in de spelregels staat maar dat is natuurlijk waar het spektakel vandaan moet komen.
In de originele arcade versie waren er 'maar liefst' drie circuits, in Daytona 2001 heeft Sega zich helemaal uitgeleefd op acht tracks. Natuurlijk de drie originele tracks, daarnaast zijn er de twee tracks die we al kenden van de Saturn game Daytona CCE en als klap op de vuurpijl drie nieuwe tracks.
Je kunt de beginwaarden van zo'n beetje elke track instellen zodat er precies zoveel rondjes gereden worden als jij wilt met precies zoveel tegenstanders als jij selekteert.

BAKSTEEN RACING

De besturing van Daytona USA 2001 laat wat mij betreft het een en ander te wensen over. Ik weet niet wat het is maar de Dreamcast controller voelt tijdens het racen aan als een baksteen en ik miste meteen de afgewogen besturing die ik gewend was van de arcades.
Ik moet er wel even bijzeggen dat er echt nog wel het een en ander af te stellen valt en toen ik een beetje bekend raakte met de verschillende settings werd het besturingsprobleem minder. Maar ja, ik verwacht natuurlijk niets anders dan perfektie bij zo'n belangrijke titel dus een beetje commentaar is hier wel op zijn plaats.
Nog meer commentaar heb ik op de online mogelijkheden van deze game. Tegen de tijd dat je dit leest, is het waarschijnlijk wel mogelijk om deze titel in de Benelux online te spelen maar voor mijn review exemplaar moest ik nog lekker naar het buitenland bellen.
Zo gezegd, zo gedaan maar het was niet best wat ik daar online zag ge beuren. Omdat Sega een systeem heeft ingebouwd waarmee je gewoon door kunt racen als de verbinding even wegvalt, krijg je dus de hele tijd dat spelers kris kras op de baan verdwijnen en verschijnen. Naarmate de verbinding slechter is (en de mijne was slecht!), wordt dit probleem werkelijk storend. Beetje jammer wel. ◄



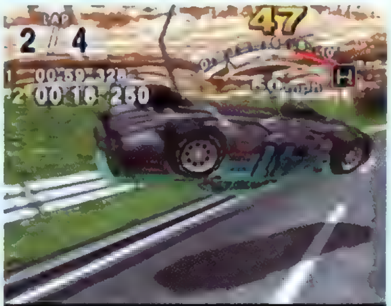
In arcaderacers kun je nu eenmaal van alles verwachten.



Een regelrechte topper, deze grasshopper.



Soms is het moeilijk je ogen op de weg te houden.



Met alle gevolgen van dien.

DREAMCAST Disney Interactive / Activision / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/buzzlightyear

SCORE 60 | GRAPHICS 7 | SOUND 7 | GAMEPLAY 8 | JEROEN


What's the rush, Buzz?

Vergis je niet, dit is niet de zoveelste Toy Story game, dit is een all new adventure met in de hoofdrol de onverschrokken Buzz Lightyear.

BUZZ LIGHTYEAR

De game is gebaseerd op de gelijknamige tv-serie en volgt dan ook de avonturen van Buzz als Space Ranger. Anders dan in de Toy Story games is Buzz in deze game dus ècht een Space Ranger van Star Command en vecht hij tegen de Evil Emperor Zurg.
De game begint meteen goed; je wordt verwelkomd door aanstekelijke space ranger muziek; van die muziek die je meteen meeneemt naar een Galaxy far far away. Een pluim is hier op z'n plaats. Wat me ook aansprak was dat je na het titelscherm meteen in de aktie wordt gedropt, geen menuutjes die je moet doorklikken, gewoon gaan met die banaan.

JAMMER

De game zelf viel echter serieus tegen. Het enige wat je doet is een badguy achtervolgen en aan het einde van het level met hem vechten. Tijdens zo'n achtervolging is het zaak dat je die groene kereltjes met drie ogen (uit die grijp-machine, je weet toch) oppikt, genoeg credits verzamelt en ervoor zorgt dat je niet gekilled wordt. En dat dan veertien keer achter elkaar.
Op je weg kom je de nodige powerups tegen, zoals extra ammo of health maar je kunt ook hulp van je collega Space Rangers verwachten. Zo zal Booster zijn bekende bommetje laten zien (?) en verschijnt Mira om de badguy wat te verzwakken.
Een andere flinke tegenvaller zijn de FMV's in de game. Het zijn niet meer dan stukjes tekenfilms die de producers gewoon uit een aantal afleveringen hebben geplukt. Hierdoor hebben de cartoons dus helemaal niks met de game te maken en sluiten ze niet aan op het verhaal.

SIMPEL

We kennen allemaal inmiddels het cell shading effekt dat het eerst te zien was bij Jet Grind Radio.
Die techniek wordt ook door Buzz gebruikt alleen niet zo heel erg goed. De game lijkt een regelrechte poort van de PSX versie te zijn en dus zijn het niet meer dan glad gestreken pixels geworden. Zowel Buzz als alle andere Space Ranger knakkers zijn op deze manier opgebouwd en dat is de DC onwaardig.
Met de besturing zit het gelukkig wel goed; het is immers een kiddie game dus geen ingewikkelde poespas gewoon een jump, schiet, wapen en strafe knop.
Jammer alleen van de eentonige gameplay, veertien keer hetzelfde. Ik denk niet dat je de game nadat je 'm hebt uitgespeeld, ooit nog eens uit de kast haalt.


Maak af die klus, Buzz.


Geen files dus voor Buzz.

PLAYSTATION Disney Interactive / Activision / Centresoft / Tel: 035-53940000 / www.activision.com/games/buzzlightyear

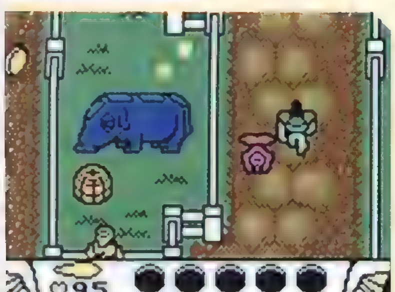
SCORE 65 | GRAPHICS 7 | SOUND 6 | GAMEPLAY 5 | JEROEN


BUZZ LIGHTYEAR

De PlayStation versie van Buzz is vrijwel gelijk aan de DC versie alleen zijn de graphics iets pixeliger.
Ook hier ren, zweef, vlieg je achter de badguy aan om hem aan het einde van de level eens flink op zijn donder te geven.
En wederom doe je dit veertien keer. Het maakt dus niet uit op wat voor platform je deze game speelt; hij is en blijft hetzelfde.
De game is behoorlijk eentonig en ik durf er mijn zakcentjes om te verwedden dat als je hem helemaal uit hebt gespeeld, je hem nooit meer aan zal raken, als je hem al uit wilt spelen.
Grafisch doet deze PSX versie niet onder voor de DC. Dit kan een compliment zijn voor de PSX of een negatief punt voor de DC, misschien van allebei een beetje.
Maakt overigens niet zo heel veel uit, want de game is sowieso geen toppertje.
Jullie weten dat ik kiddiegames, mits ze echt goed zijn, bijna altijd met een behoorlijke cijfer beloon maar daarvoor komt deze game toch echt te kort: hij is te makkelijk en te eentonig voor de hardcore gamer en net even te moeilijk voor je kleine broertje.
Hoe leuk Toy Story ook was, dit avontuur van Buzz kan dat niveau absoluut niet benaderen.

GAME BOY COLOR Disney Interactive / Activision / Centresoft / Tel: 035-53940000 / www.activision.com/games/buzzlightyear

SCORE 00 | GRAPHICS 5 | SOUND 4 | GAMEPLAY 3 | JEROEN


BUZZ LIGHTYEAR

Ik ben dan misschien wel een PSX gamer maar ook Nintendo mag ik graag, vooral vanwege die dope Game Boy. Er gaat namelijk niets boven een potje gamen als je in het vliegtuig zit op weg naar een of andere perstrip.
Daarom sta ik er ook iedere keer weer met mijn neus bovenop als er Game Boy spellen binnenkomen om even te checken wat er nu weer voor moois op de redactie is beland. Helaas viel dat deze keer zwaar tegen. Zoals je op deze pagina kunt lezen komt onze Space Ranger op de DC en PSX maar matigjes uit de verf en helaas geldt dat ook voor de Game Boy versie van Buzz Lightyear of Star Command.
Het principe is hetzelfde als op de andere platformen: boef achterna zitten, powerups pakken, kereltjes redden en uiteindelijk de boef verslaan.
Op de Game Boy is het alleen kwa gameplay een stuk makkelijker dan op de DC en PSX. Je hoeft ook niet een bepaald aantal credits te verzamelen of kereltjes te redden want iedere keer als je de badguy verslaat, mag je naar het volgende level.
Een beetje gamer heeft dit spel binnen een uurtje uitgespeeld en zo'n game hoef je dus niet mee te nemen als je naar Amerika gaat, en toch is ie bijna net zo duur als een vliegticket naar Londen.

Red Storm Entertainment / Ubi Soft / Tel: 030-5288810 / www.dragonriders-game.com

PC

JAN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	84

Een zeer diepe en bijna romantische game met genoeg gameplay om de adventure-fans voor zich te winnen. Uniek in een tijd waarin racen, hakken en knallen de boventoon voert.


Eindelijk een parkeerplaats.


Gegarandeerd uit een MKZ-vrij gebied.


Dikkertje Dap, eat your heart out!

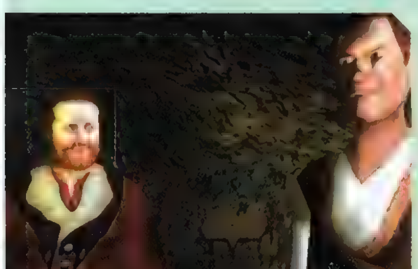

Nee, dit is geen lekker wijf maar een gozer met een paardestaart. Duuuh!

DRAGONRIDERS

Alweer een spel gebaseerd op een boek van een bij ons totaal onbekende schrijver. Als dat maar goed gaat...

Ubi Soft begint al aardige 'EA-trekjes' te vertonen. Eerst kopen ze Red Storm Entertainment op (o.a. Rainbow Six), dan Blue Byte (Settlers IV, Dragons Lair 3D) en recentelijk de gamesafdeling van TLC (Myst III). Een andere deal die Ubi Soft binnensleepte dankzij de Red Storm overname, was de licentie met Anne McCaffrey, schrijfster van Dragonriders: Chronicles of Pern, een zeventien delen tellende sci-fi boekenreeks vergelijkbaar met de Dune en Lord Of The Rings saga's.


Echt, kom ik in de PU? Enigjes.


Ja, je bent een beetje een stout jongetje, geef maar toe.

VERRAAD

De game volgt zeer getrouw de karakters en de sfeervolle werelden uit de boeken. Het resultaat is een fraai ogende adventure met RPG elementen.
Je speelt de ponytail dragende D'Kor, die samen met zijn gigantische draak Zenth een glorieuze carrière door zal maken in het leger van de Dragonriders. De voormalige, vrouwelijke leider van het Weyr-kamp is gestorven dus er moet een opvolgster komen en dat betekent in games altijd: jaloezie, verraad en dubbele agenda's. Bovendien wordt Pern getroffen door een mysterieus virus en veel Dragonriders worden ziek.
Aan D'Kor de taak om orde op zaken te stellen. Daarbij volg je een overkoepelende verhaallijn maar er zijn ook diverse zijpaden te bewandelen die het verhaal verder verdiepen en tegelijk de mogelijkheid bieden tot het opkrikken van je skills. Vaardigheden die betrekking hebben op simpele dingen als schrijven tot het optimaal beheersen van de zwaardkunst.

ANNE'S EERSTE

De science-fiction schrijfster Anne McCaffrey heeft naam gemaakt in de States en Engeland maar de eerste game gebaseerd op een verhaal van haar hand: Freedom: First Resistence was een volslagen misbaksel. Deze third-person action adventure was zo ongelofelijk slecht dat de tweeën en drieën als beoordelingscijfers bij bosjes vielen en vergezeld gingen van zinnen als 'If you've got this game for Christmas, you are very, very sorry'.


Daar bij die molen is ooit m'n navelpiercing gestolen.

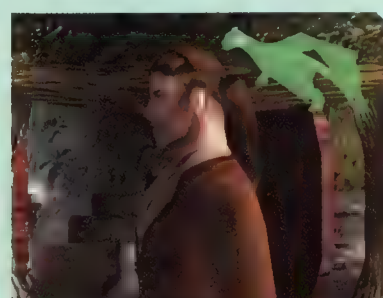
SERIEUS EN HOOGSTAAND

Voor wie is Dragonriders nu bedoeld? Gamers die snelle aktie zoeken kunnen deze game laten liggen en mensen die Shen Mue al bij tijd en wijle langdradig en te uitgebreid vonden, zullen ook nu het tempo, de diepgang en de enorme werelden en quests te veel vinden.
De fans van Shen Mue en de serieuzere adventures in het algemeen, zullen met dit kleinood uren, dagen, weken, misschien zelfs wel maanden zoet zijn. Bereid je wel voor op heel veel conversatie; er zijn meer dan 170 karakters in het spel en allemaal hebben ze een verhaal.
De gezichtsuitdrukkingen alsmede de stemmen zijn van een zeer goed niveau. De manier waarop je praat én antwoordt, heeft bijvoorbeeld impakt op je reputatie en dus de houding van mensen (wel of niet behulpzaam).
Het enige jammere aan Dragonriders is dat er relatief weinig te rijden valt. Met de draken heb je alleen telepathisch contact en ze vliegen je slechts - weliswaar via oogstrelende ritjes – naar diverse lokaties. Heel anders dus dan Drakan: Order Of The Flame; van een 'in-de-lucht-sjezen-en-vuurbollen-spuwen-game' is dus geen sprake.
Desalniettemin is dit een hoogstaand adventure dat even doorspelen vraagt maar daarna bijzonder boeiend wordt.


Geef m'n handtasje onmiddellijk terug!


Zeg, ben jij misschien die mooie knul uit die advertentie?


Hé lekkertje, er flappert iets mosgroens bij je oorlelletje.


Het is een scheetje maar ik had 'm liever in 't zacht roze gezien.

PC

SCORE 83

GRAPHICS	8	SOUND	7	GAMEPLAY	9

Conflict Zone introduceert nieuwe dingen in het RTS genre, waarvoor hulde. Fans van Ground Control en Earth 2150 verenigt u!



CONFLICT ZONE

Conflict Zone is een spel dat weer eens wat te bieden heeft en niet alleen het feit dat in deze strategy-game de blauwhelmen eindelijk eens guns ter hand nemen en terug-schieten.

De laatste jaren kom je ze bijna dagelijks tegen in de tv journaals: de blauwhelmen van de VN, de nieuwe hoop in bange dagen. Niet dus; bij ieder conflict waarbij blauwhelmen de vrede moeten bewaren, staan ze erbij en kijken ernaar, van daadkrachtig optreden is zelden sprake.

In CF (Conflict Zone) is dat anders; eindelijk laten de blauwhelmen niet meer met zich sollen. Ze schieten terug en ze schieten met scherp.
In de rol van de ICP (International Corps for Peace) moet je overal ter wereld vredesmissies uitvoeren. Daarbij vind je je vaak tegenover GHOST, een samenwerkingsverband tussen diktatoriale staten die wereldheerschappij willen afdwingen en daarbij gewelddadige terroristische akties niet schuwen. Zowel de kant van ICP als de kant van GHOST kun je spelen.

COMMANDER & CAMERA

Het neerzetten van een basis gaat behoorlijk anders dan je meestal gewend bent. Je kunt bunkers bouwen, barakken plaatsen om mannen te trainen maar ook vluchtelingenkampen, ziekenhuistenten en reddinghelikopters moeten worden ingezet. Je bent tenslotte op reddingsmissie. Daarnaast zijn er ook zogenaamde commanders met verschillende eigenschappen die je taken kunt toebedelen. Je kunt alles zelf doen, iedere opdracht zelf aanklikken en ieder mannetje trainen maar je kunt



Weet je zeker dat ze hier een gipsvlucht hadden besteld?



Gaan ze weer met die tanks buiten de piste!

MASA Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.animaths.com

JAN



Jongens en meisjes let goed op, hier wordt ongelofelijk peacegekeept.



De heli komt wat dagverse melk brengen.

ook verschillende commanders het werk laten doen. Afhankelijk van hun houding (aanvallend, verdedigend, technisch etc.) zullen ze de basis opbouwen. Een verdedigende commander zal eerder bunkers in je basis plaatsen, terwijl de aanvallend ingestelde commander meteen een bataljon tanks van de loopband af laat rollen.
Ondertussen word je steeds in de gaten gehouden door de media. Een cameraploeg is ter plaatse en volgt je op de voet. Je hebt namelijk populariteit nodig want hoe meer populariteit, hoe meer fondsen en hoe meer units, research en gebouwen je krijgt. Vluchtelingen per ongeluk neerknallen of niet redden is dus niet best voor je imago als je ICP speelt. Zo was ik in een missie even met iets ander bezig dan met dat wat me opgedragen was: meteen kwam er een nieuwsflits in beeld dat de ICP weigerde mee te werken. En hup, daar ging mijn populariteit naar beneden. De GHOST kent dit principe ook met dien verstande dat zij, geheel in stijl, censuur kunnen toepassen. En als een journalist te veel verliezen van GHOST rapporteert kun je die journalist natuurlijk ook gewoon ombrengen. Handig, niet?

VERNIEUWEND

De basisprincipes van de gemiddelde RTS games zijn aanwezig in CZ, toch vormt het media-aspekt een behoorlijk leuke twist in het genre.
Echt vernieuwend is de uitwerking van de AI van de computer; je mannetjes en je tegenstanders. Zo zullen je troepen altijd proberen elkaar niet te raken met eigen vuur, als er een tank langs moet, maken ze ruimte en ze kiezen zelf formaties. Zeker wanneer je je manschappen een oppassende houding geeft, zullen ze altijd de meest veilige route kiezen in plaats van de frontale aanval.
Het mooiste vind ik dat de computergestuurde tegenstander leert van jouw handelingen.
Ga je in een Skirmish mode puur voor het maken van Apache helikopters dan zal de vijand dit na enige tijd door hebben, zijn produktie aanpassen en dus veel lucht afweergeschut gaan plaatsen. Vecht je altijd volgens een bepaald principe - ook in de Single Player Campagne mode - dan herkent de computer dat na twee of drie missies en past daar zijn strategie op aan, en dat is toch wel bijzonder.
Dat betekent overigens niet dat de computer per definitief onverslaanbaar wordt. Ben je een beginnende speler dan zal de computer na een paar missies ook zijn niveau aanpassen en minder goed tegengas geven. Ben je een echte diehard dan zal je automatisch flinke tegenstand krijgen. Zo speelt iedereen ongemerkt op z'n gewenste niveau.

CONFLICT CONTROL OF GROUND ZONE?

De bediening van CZ voelt goed aan. De muis laat je eenvoudig in en uitzoomen en het 'tilten' van het scherm, alsmede het om je as draaien van je schermen, gaat probleemloos zonder dat je voortdurend muis- of ALT-toetsen hoeft in te drukken.
Zo kun je de game vanuit een overzichtspositie spelen met de camera ver boven in de lucht maar je kunt ook helemaal inzoomen tot voor of naast je units, midden in de frontaktie, zoals ook in de game Ground Control het geval was.
Ook grafisch doet CZ denken aan de taktische game van Massive Entertainment, al moet ik er meteen bijzeggen dat CZ een tikkeltje fletser is en Ground Control van die lekker vette lichteffekten en explosies had.

MELIG

De behoorlijk serieuze gameplay wordt afgewisseld met hele melige tussenfilmpjes. Dat begint al bij de eerste missiefilm waarin een soort generaal een speech houdt en jou opdrachten verstrekt. Op de achtergrond zien we allemaal Naked Gun achtige situaties langskomen.
Een ander tussenfilmpje showt een terrorist die tien keer sneller is dan de bewakers en dus overal op absurde wijze als een Speedy Gonzales langs zoeft. Wanneer de bom getimed is, wil de terrorist wegsjezen, maar dan valt de klink van de deur met nog twee minuten te gaan. Vervolgens zien we de baddie in totale paniek op de deur bonzen en om hulp schreeuwen maar niemand reageert. De klok tikt door en tja... wat doe je als terrorist in een kamer met een tikkende tijdbom? Dan ga je op de grond zitten en een vette joint roken. Humor, en dat voor Fransen. ◄

DE MANNEN VAN MASA

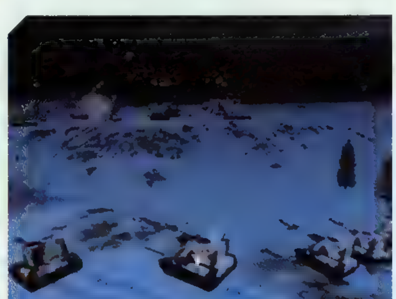
Conflict Zone is de eerste game van MASA, een bedrijf dat zich tot nu toe voornamelijk bezighield met Artificiële Intelligentie software en Artificial Life. Daarnaast hebben ze voor de Franse regering gewerkt en simulaties gebouwd van eventuele veldslagen als oefening voor het Franse leger.
De engine van Conflict Zone is ook van MASA. 'Waarom een engine licenseren voor veel geld als we er zelf een konden maken? Het blijft immers een kwestie van rekenen en cijfertjes', aldus hoofdontwikkelaar en AI specialist dr. ing. Christopher Meyer.



Kamperen is niks, met je toiletrol over de camping is voor sukkels.



Wat een drukte, is het soms koopzondag bij Ikea?



Geen sporen achterlaten eikels! Ik zei nog doe sokken om je banden!

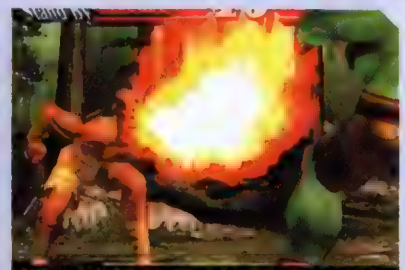
PLAYSTATION 2 — Capcom / Konami / Tel: 030-6622332 / www.capcom.com

SCORE **58** | GRAPHICS 6 | SOUND 5 | GAMEPLAY 6 | JEROEN

Ik had al een slecht voorgevoel bij het horen van de titel en kreeg helaas gelijk. Capcom zal echt met iets nieuws moeten gaan komen om nog voldoendes met hun games te scoren.


Iemand trek in een Vega-burger?

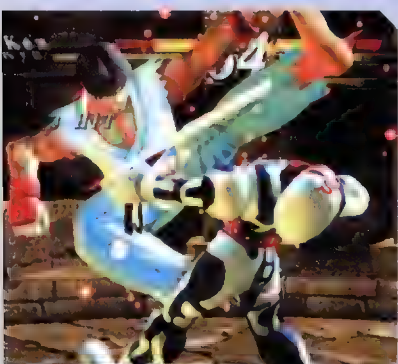

Een van de leukste features in SF: knokken in teamverband.


Ik wil effe een gesprek onder vier ogen met die Jeroen van de PU!


Die vliegende lichtjes had je in Zelda ook al.


Borst vooruit oké, maar er zijn grenzen.

STREET FIGHTER EX 3


Wat Ken ken, ken Ken alleen.

De Street Fighter serie vierde zijn grootste successen tijdens het 16-bit tijdperk en was vooral in de arcades ongekend populair. Tegenwoordig is de serie in de vergetelheid geraakt maar misschien dat EX3 daar verandering in kan brengen.

Velen zullen het met mij eens zijn: Street Fighter hoor je eigenlijk in 2D te spelen. De characters komen dan meer tot hun recht en de gameplay is dan op zijn best en lekker snel. Met de entree van de EX serie gooide Capcom dit principe echter overboord; er kwamen 3D vechters in een 2D wereld terecht en dat ging ten koste van de gameplay en die typische magie en feel van die ooit zo glorieuze 2D arcade-style game. Goed, je kon nu wel genieten van de Ha-do-kens en Sho-ryu-kens in fraai 3D maar daar zaten de SF fanatics niet echt op te wachten en door al die extra frames ging de snelheid aanzienlijk omlaag en kon je de snelle gameplay die je gewend was, wel op je belly schrijven.

DEELTJE 3

Ook voor EX3 gelden bovenstaande problemen maar er valt zelfs nog wel meer op aan te merken. De graphics zijn namelijk van zo'n laag niveau dat ik in eerste instantie dacht dat ik per ongeluk een PSX versie in de PS2 had gestopt. Bij nadere inspektie bleek het toch echt om een glimmend blauw schijfje te gaan en daar stonden weliswaar alle bekende gasten op uit de vroegere delen maar ze leken meer op opgepoetste PSX characters dan mooi ogende PS2 spierbundels.
Daar komt bij dat de hoofdrolspelers, Ryu en Ken, er helemaal niet als Ryu en Ken uitzien. Ze komen gewoonweg niet overeen met hun 2D evenbeelden.

KWARTETTEN

Het moge duidelijk zijn; Street Fighter EX3 munt niet uit op het gebied van gameplay en graphics en dat is natuurlijk dodelijk voor een spel. Zo ook in dit geval, al hebben ze wel geprobeerd wat grappige features in de game te stoppen.
Zo kun je bijvoorbeeld met z'n vieren (eerst effe een multitap scoren natuurlijk) tegelijk knokken, waarbij er teams gemaakt kunnen worden (één tegen drie of twee tegen twee). Het leuke hiervan is dat je niet op je beurt hoeft te wachten maar dat je met z'n allen tegelijk op het scherm bent te zien.

CREDITS

Het meest karakteristieke van de game is eigenlijk het moment dat het spel is afgelopen en de credits (de namen van de makers, je weet toch?) voorbij komen. Tijdens die aftiteling kun je nog even snel een potje knokken tegen een tiental gasten. Je waant je weer even in de tijd van Double Dragon en Final Fight, gewoon mindless fun.
Eigenlijk is deze feature het leukste aan het hele spel en dat zegt genoeg. ◄


Kom jij maar eens bij ome Zangief.

KNUTSELEN

In EX3 heb je de mogelijkheid om je eigen vechtersbaasje in elkaar te knutselen. Hoewel, zo uitgebreid is die optie ook weer niet. Wat is namelijk het geval: er zit een character tussen, Ace genaamd, die je een aantal moves kunt leren. Die moves moet ze echter wel eerst verdienen, ik bedoel kopen want je werkt met Ace een soort Training mode af die je punten oplevert en met die punten kun je dan weer moves kopen en zo kun je Ace jouw favo moves toewijzen.


Door je stoel gezakt, meisje?


Mr. Bison heet in Japan Vega, maar hij blijft een eikel.

Rage / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.rage.com/hostile — PC

JAN	GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	8	SCORE 84

In de meeste games speel je de held die de wereld moet redden van de ondergang, daarbij veel bad guys in alle soorten en maten neerknallend. In Hostile Waters is het net andersom; de wereld is een vredig oord geworden en alle regeringen werken samen in het belang van de mensheid. Iedereen is vrolijk en blij en leeft in harmonie met elkaar.
Een groepje militairen, ex-leiders en fanatiekelingen ziet dit niet langer zitten en willen weer dat de aarde vervalt in haar vroegere staat van conflicten, oorlogen en ruzies. Zo krijgen ze tenminste weer macht. En... daar mag jij als speler voor gaan zorgen!
De game biedt een unieke mix van strategie en aktie. Centraal staat de Anteus, een enorm vrachtschip dat dienst doet als hoofdkwartier en researchlab van waaruit jij een team op pad stuurt om chaos en rellen te veroorzaken. Het schip doet eveneens dienst als fabriek waarmee je allerlei voertuigen kunt maken, zowel voor gebruikt ter land, ter zee als in de lucht. Tanks, jeeps, buggy's, jets en helikopters staan ter beschikking en allemaal met een dodelijk arsenaal aan wapens. Daarvoor moet je wel genoeg energie blijven aanboren in de omgevingen. Hier heb je dan weer andere voertuigen nodig. Zo gaan combat, taktiek en strategie hand in hand en het ziet er ook allemaal nog eens zeer puik uit. Een zeer goede en gevarieerde game dus.



HOSTILE WATERS

THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com — PLAYSTATION

JEROEN	GRAPHICS	6	SOUND	6	GAMEPLAY	5	SCORE 60

Nieuwe skateboardgames hebben we de laatste tijd niet meer gezien, kennelijk hebben de meeste producers het idee dat ze Tony Hawk toch niet kunnen verbeteren. En omdat kwa gameplay BMX games nog het dichtst in de buurt van skategames komen, heeft men de fokus daar maar weer eens op gericht.
De overeenkomsten tussen BMX en skategames? Je stunt wat, verzamelt een aantal dingen, maakt wat dingen kapot en behaalt een onmogelijk aantal punten door de meest ziekelijke tricks uit je mouw te toveren.
Niks mis mee natuurlijk, alleen dan moet op z'n minst de besturing in orde zijn en dat is in Ultimate BMX niet het geval; de game voelt gewoonweg niet lekker aan.
De tricks zijn dan wel relatief makkelijk uit te voeren maar het besturen van je biker gaat stroefjes. Een ander punt is het landen na de verschillende stunts, het lijkt bijna onmogelijk om op twee banden neer te komen waardoor je vaker in het stof bijt dan je lief is.
Nogal frustrerend als je net een onmogelijke trick hebt uitgevoerd en het maximaal aantal punten denkt te behalen.
Eigenlijk rammelt deze game aan alle kanten en omdat de volledige titel: MTV Sport's T.J. Lavin Ultimate BMX toch te lang is om te onthouden, kun je hem beter maar weer snel vergeten.



ULTIMATE BMX

Game-Play Studios / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.gameplaystudios.com — GAME BOY COLOR

SKATE	GRAPHICS	8	SOUND	8	GAMEPLAY	9	SCORE 89

In de afgelopen jaren zijn we op de PC en consoles behoorlijk verwend wanneer het aankomt op soccergames. Op de Game Boy Color had ik echter nog geen echt baanbrekend voetbalspel mogen aanschouwen. Tot nu dus. Game-Play Studios' GBC-debuut Pocket Soccer heeft namelijk alles wat een goede handheld footiegame in zich moet hebben. De gameplay is lekker snel en arcade-based, de graphics zien er goed uit en er zijn voldoende modes (Exibition, Knock Out en League) om je maandenlang zoet te houden.
Vanaf de eerste seconde dat ik aan een wedstrijd begon, merkte ik al hoe lekker de game speelde. De bewegingen van de spelers zijn vloeiend en met het uitstekende besturingssysteem ben je in staat om met groot gemak allerlei moves (pass, clearance, schot, block en sliding) uit de kast te trekken. En dat met slechts twee knoppen! Verder kun je zowel indoor als outdoor spelen en is er een hele leuke, uitgebreide Training Mode, waarin je je spelers' zwakke punten kunt trainen. Dit wordt vervolgens weergegeven in uitgebreide statistieken. Het is ook mogelijk om spelers te ruilen middels de Game Link Cable; met deze kabel kun je trouwens ook een two player-match spelen, samen met een maatje. Zeg nou eerlijk: is dat een vette hap, of niet? Pocket Soccer blijft absoluut nog een hele tijd in mijn Game Boy Color zitten!

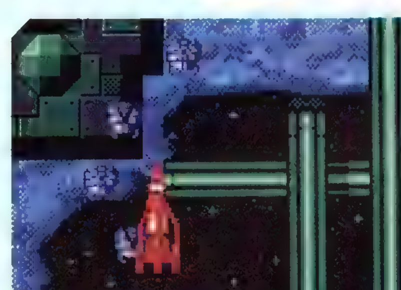


POCKET SOCCER

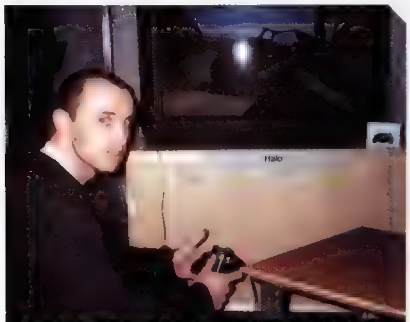
Sci / Pukka games / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thunderbirdsonline.com — GAME BOY COLOR

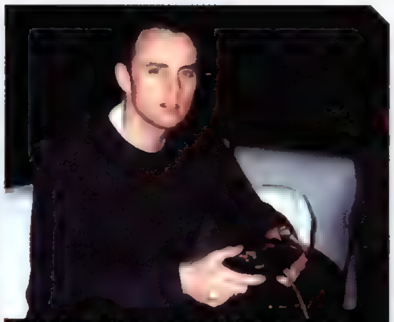
DRE	GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	8	SCORE 80

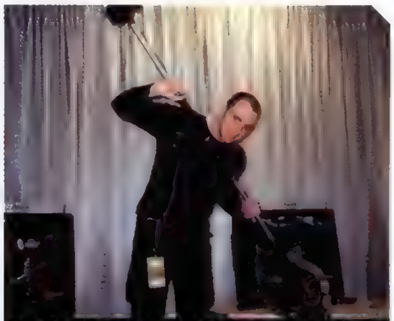
De leden van de Tracy-familie die de hoofdrol spelen in de Thunderbirds, zijn waarschijnlijk de enige in de wereld die toch cool blijven, terwijl ze aan touwtjes hangen. Want eerlijk is eerlijk: poppenkastpoppen zijn niet stoer. Toch is het de Thunderbirds gelukt om stoer en heldhaftig uit de bus te komen, al steekt er een hand in hun reet en hangt hun leven aan een tiental zijden draadjes.
Back in the days (lees 1965) toen de Thunderbirds voor het eerst op tv verschenen was het natuurlijk een vooruitstrevende hi-tech aangelegenheid maar ook vandaag de dag valt er nog prima naar de science-fiction-poppenkast te kijken, al is het alleen maar vanwege de knullige special effects en de super serieuze dialogen. Want wie moet er nou niet lachen als ze weer eens wegzoeven in hun ruimteschip, dat gepowerd wordt door een drietal sterretjes?
In de gelijknamige GBC titel loods je de thunderbirds door een zestal scenarios om een stokje te steken voor de snode plannen van The Hood.
Het leukste van de game zijn de terugkeer van de bekende voertuigen van de familie Tracy en de verbazingwekkend mooie stills en geanimeerde cut-scenes die echt het onderste uit de GBC-kan halen.
Ik ben benieuwd wat de GBA versie van deze titel voor ons in petto heeft maar deze game is sowieso een must voor elke Thunderbirds-fan!



THUNDERBIRDS


Jan is toch een beetje pissig dat Halo niet als eerste op de PC verschijnt.


Wat kan die gozer toch interessant kijken!


En dan beweren dat je van gamen niet agressief wordt...


Lorne Lanning, de man achter Oddworld.

GAMESTOCK 2001

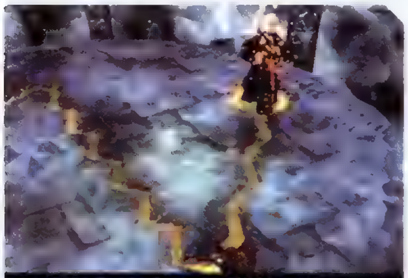
PU-baas Mark kreeg al de sneak-preview in Las Vegas maar voor het echte werk hopte Jan in het vliegtuig naar Seattle, alwaar hij twee dagen lang met de Xbox speelde en de nieuwe line-up van Microsoft voor Xbox én PC onder handen nam.

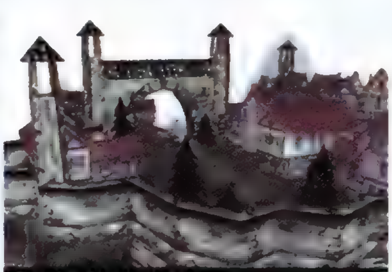
XBOX SPEELBAAR!

De lancering van de Xbox is hoe dan ook een belangrijk gegeven voor iedereen die games speelt. Of je nou Nintendo junkie, PS2 liefhebber of PC fanaat bent. Het feit dat Microsoft in de consolemarkt stapt, geeft aan dat de markt volwassen aan het worden is.
Vooraf werd er al druk gespeculeerd over wat Microsoft allemaal op Gamestock 2001 zou kunnen en willen laten zien. In Las Vegas wist Mark als eerste in Europa daadwerkelijk even met de controller te spelen; nu werden een dikke 170 journalisten van over de hele wereld ingevlogen om de Gamestock 2001 te coveren.
Deze jaarlijkse conferentie waarbij Microsoft haar nieuwe games line-up laat zien aan de pers, was dit jaar specialer dan andere jaren. Voor het eerst waren Xbox spellen speelbaar. Genoeg om vriend en vijand nerveus te maken.

ED FRIES

De dag na aankomst gingen we in bussen richting de campus van Microsoft. Voordat de fun begon, werden we met z'n allen in een soort


Explosieve spreuken in Nightcaster.


Beetje old skool ook.


Halo: launchgame op de Xbox.


En koddige characters.


Met bruut brullende wapens.


En retesnelle framerate.

collegezaal gedreven en hield Hoofd gamesafdeling Ed Fries een speech. Fries vindt dat games meer een ziel moeten krijgen en uit de hardcore-sfeer gehaald moeten worden. De gamesbiz kan vele malen groter worden wanneer games aan de fantasie en de werelden van mensen refereren. Dat betekent niet dat de spellen daarom maar makkelijker moeten zijn maar wel dat de spellen steeds realistischer moeten worden. Emoties en natuurgetrouwe omgevingen spelen daarbij een belangrijke rol, aldus Fries.
Vervolgens lichtten alle developers kort hun game toe waarna we natuurlijk braaf een applausje gaven. Minder vond ik de opmerking dat alle games die we te zien kregen en konden spelen nog maar op 50% van de aanwezige Xbox power draaiden. Gingen ze zich dan nu al indekken? Ik besloot die opmerking dan ook meteen weer te vergeten.
Wat ik niet vergat, was de aankondiging van dezelfde Fries dat een Japans ontwikkelingsteam in het geheim voor Microsoft aan de slag is. Onder leiding van voormalig Sony-medewerker Toshu Kimata en Metal Gear Solid topprogrammeur Shigehisa Kojo probeert Microsoft de Japanse gamesmarkt te veroveren. Japan is sowieso altijd belangrijk voor Ome Bill geweest. Dit land vormt ongeveer 1/3 van Microsoft's afzetmarkt. Japanners hebben echter op gamesgebied een hele eigen smaak en de Gamecube is straks natuurlijk een behoorlijke concurrent voor de Xbox.

LORNE LANNING

Hoogtepunt was Lorne Lanning's presentatie van het prachtige Oddworld: Munch Oddysee. De game had nog geen geluid en Lanning deed zelf alle stemmetjes. Dat doet hij via een vervormer bij de echte game dus ook. Man's enthousiasme deed zelfs de grootste Xbox tegenstander overstag gaan.
Deze game ziet er zo absurd goed uit, daar doet geen enkel screenie recht aan. Wie deze game er matigjes uit vindt zien op het moment dat de game in de winkel ligt, mag bij mij persoonlijk zijn geld terug komen vragen. Al zullen er altijd Microsoft haters zijn die het allemaal ruk vinden.
Toen ik Lanning later persoonlijk sprak, zei de cowboy wannabee: "Fouten die we nu maken met het programmeren van games, liggen


In Azurik draait 't om deze magische staf.


Je bek valt er van open.


Een game die zich in grafisch opzicht al helemaal waarmaakte.


NFL Fever 2002 zag er dope uit.


Project Gotham is van dezelfde makers als MSR.


En dat kun je zien.



Realistische smoelwerken.


Maar de animaties oogden wat houterig.


Nee, dit is niet Bruce Wayne.

niet langer aan de technologie maar aan ons zelf. De hardware kan het allemaal aan. Het programmeren voor de Xbox is duidelijk. Nu is het aan de spellenontwikkelaars om met de hoeveelheid power prachtige games te maken.
Hierbij gaf Lanning duidelijk een sneer richting PS2 want Munch Oddysee zou eerst op Sony's console uitkomen.

XBOX GAMES

Nogmaals, Munch's ziet er waanzinnig uit maar mijn grote vraag was 'zou ie ook zo waanzinnig lekker spelen?' Want spelen konden we, niet alleen met Munch Oddysee maar ook met: Halo, NFL Fever 2002, Nightcaster, Azurik – Rise Of Perathia, Fuzion Frenzy, Amped: Freestyle Snowboarding en Project Gotham.
Munch Oddysee is king. De game heeft humor, een ziel en je kunt in- en uitzoomen waardoor het lijkt of je naar een introfilm kijkt. De besturing is heerlijk en de cameravoering altijd goed. Op deze game kom ik in een volgend nummer uitvoerig terug.
NFL Fever 2002 zag er eveneens zeer goed uit, alleen de animatie van de spelers kwam op mij wat houterig over.
Nightcaster is een arcade RPG met veel explosieve spreuken en koddige karakters maar… ik weet het niet. Het kon me niet pakken.
Fuzion Frenzy is een soort Mario Party: meer dan vijftig minigames, ideaal om met z'n vieren voor de tv te spelen, echt een familiegame en behoorlijk verslavend.
Project Gotham is een hele vroege versie van een racegame van dezelfde makers als MSR voor de Dreamcast. Need I Say More? Dat wordt smullen.
Amped is een freestyle snowboardgame die behoorlijk wat vrijheid biedt. Niet zo over de top als SSX maar wel compleet met bergen en honderden stunts. De controle had ik binnen drie minuten door en de game heeft zeker potentie. Of het SSX kan verslaan, is een ander verhaal.

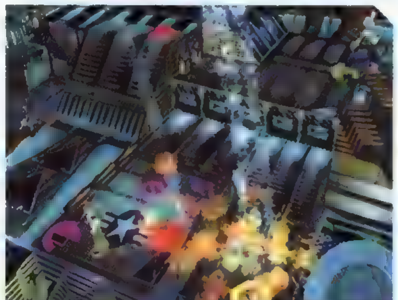
AZURIK & HALO

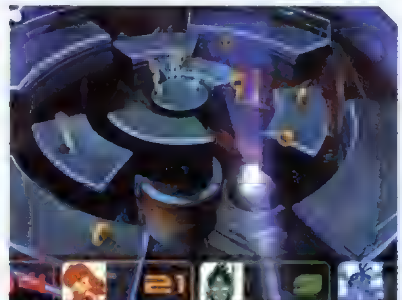
Azurik is een zeer ambitieus third person action-adventure met zeer indrukwekkende graphics. In deze game draait alles om een enorme staf waarmee je je tegenstanders neerhakt en beukt. Je perst allemaal magie uit die staf en je te besturen karakter is bovendien into Martial Arts.
Mijn mond viel open toen een andere journalist de game speelde. Op een gegeven moment kwam hij op een grensgebied, hoog in de bergen. Aan de ene kant had je gigantische naar beneden denderende watervallen en aan de andere kant begon het land van vuur. Daar stroomde enorme watervallen van lava naar beneden. In het midden van scherm stoven pluimen stoom omhoog. Onge-lo-fe-lijk! Die textures. Het wàs lava! Het wàs een waterval! Alsof ik naar 't National Geographic Channel zat te kijken.
De gameplay zelf voelde wat complex maar voor dergelijke grafische hoogstandjes zal menigeen de uitgebreide controles willen leren.
En dan **Halo**. Tja, het blijft voor de PC-junkies jammer dat de game eerst op de Xbox komt maar de game zal hoe dan ook later voor PC en Mac verschijnen. Interessanter is dat Halo 100% zeker een launchgame wordt. Dat heeft Bungie me persoonlijk toegezegd.
Deze titel oogt onwaarschijnlijk fraai en zou in de huidige staat niet op een PC uit kunnen komen. Dan zou je minimaal een Pentium III 600 moeten hebben. In de huidige staat, betekent in dit geval een perfekt ondervangen anti-aliasing (amper karteltjes), een retesnelle framerate en genoeg bruut brullende wapens om de shooterfans zeer gelukkig te maken. In het volgende nummer kom ik ook uitgebreider op Halo terug.

POSITIEF & NEGATIEF

Wat vond ik nu van de Gamestock? Er is genoeg positiefs te melden, zo zien de games er grafisch allemaal


Fuzion Frenzy is een soort Mario Party.


Echt een spel voor de hele familie.


Meer dan vijftig minigames.


Oddworld: Munch Oddysee was het grafische hoogtepunt op Xbox gebied.


En de game speelde ook nog eens heerlijk.

erg goed uit. Sommige games waren in een vroege fase maar fonkelen nu al onbehouwen van het scherm af. Met name Halo en Munch zijn ware kunststukjes en aangezien Microsoft nog een dikke 7 à 8 maanden heeft om de games te finetunen, heb ik er alle vertrouwen in.
Toch is er ook heel wat negatiefs te melden. Een aantal Xbox games is aardig maar niet echt om een natte broek van te krijgen. Een American Football game zal iedereen in Europa waarschijnlijk worst wezen, je koopt ook geen Xbox voor Fuzion Frenzy en Nightcaster is hooguit een subtoppertje.
Ook stonden alle machines onder een tafeltje met een verdacht zwart kleedje er overheen. Ik heb geen Xbox console operationeel gezien. Toen ik onder de tafel voelde, betastte ik toch duidelijk een developer-kit. En toen ik onder de tafel wilde kruipen (ik doe alles voor de PU-lezers) werd ik teruggesommeerd door een enorme bul. Deze security guard stond vijf minuten later weer voor mijn neus en gromde dat 'als ik nog één foto nam, mijn toestel werd ingenomen'. Gezellig. Dit heeft me er overigens niet van weerhouden toch wat shots te maken.
Ook de rel rond Amped spreekt niet in het voordeel van de Xbox. Sommige screenies van die game waren kunstmatig bewerkt door Microsoft en nu stelt men dat het artwork was. Het statement was dat de game er zo uit gaat zien als het spel af is. Een dubieuze kwestie. Door dit gehannes heeft Amped bij voorbaat al een deukje opgelopen. En dat verdient de game niet.

TIPJE

Wat kunnen we hieruit nu opmaken? Een aantal zaken is duidelijk. Microsoft zal de komende maanden nog veel tipjes van sluiers oplichten en zal Japan zeker niet links laten liggen. Of Japan zelf de Xbox links laat liggen... het lijkt me sterk. Het eerder genoemde Japanse team heeft twaalf games in de planning en ik verwacht dat er nog meer officiële statements volgen.
Op een avond in de kroeg voerde ik een Microsoft medewerker zijn zoveelste biertje en gaf hij min of meer toe dat ook Namco en Capcom Xbox games aan het ontwikkelen zijn. Een Tekken-game voor de Xbox? Onimusha Warlords X?
Aan het einde van de Gamestock liet Microsoft nog een film zien met een heleboel snapshots en flitsende video's van toekomstige Xbox games. De scherpe waarnemer zag onder andere Colin McRae, een flits van Metal Gear X, een vechtgame, een ijshockeygame, een dame die verdacht veel leek op Lara Croft, een basketbalgame, een soort Mario-platformgame en een sensationeel snelle speedboatracer.

SPANNENDE TIJDEN

De Xbox komt er wel. Screens op het web doen geen eer aan de beelden en de ervaringen die je over je heen krijgt als je gaat zitten en daadwerkelijk gaat gamen. Met name Halo en Munch's Oddysee zien er ronduit verbluffend uit. Dit zijn echt twee spellen die de Xbox bij de launch kunnen dragen. Maar Microsoft heeft nog veel werk te verzetten en is er nog lang niet. Het worden spannende tijden voor Gates en gamers.



Amped Freestyle Snowboarding is niet zo over the top als SSX maar aan stunts geen gebrek.

PC GAMES

Je zou het bijna nog vergeten, maar Microsoft had ook nog een aardige verzameling PC games in petto.
De topper was zonder meer **Dungeon Siege**; deze zeer fraaie, 3D hack and slash RPG schopt de billen van Diablo II blauw, dames en heren. De game oogt enorm sfeervol maar heeft dezelfde laagdrempelige gameplay en de speelwereld is enorm rijk aan detail en sfeer. Voor het eerst in een spel heb je echt het gevoel in een dichtbegroeid bos te lopen met bomen, struiken, paadjes, heuvels, dieren, vogels, monsters, bruggetjes en dergelijke. Dat komt onder andere omdat de begroeiing van het bos tijdens je tocht subtiel verandert. Hierbij vergeleken zijn de werelden van Diablo II maar statisch en rechttoe, rechtaan. De besturing is ook nog eens supersimpel en de camera werkt perfekt. In het volgende nummer lees je een hands-on preview.
Geheel uit het niets was daar **Sigma;** een weirde kloon-RTS waarbij je allerlei dieren kan klonen en in moet zetten tegen een brute tegenstander die hetzelfde doet. De mogelijkheden zijn onbegrensd; je kunt bijvoorbeeld een gorilla met een neushoorn klonen of met een sprinkhaan. Zo kom je steeds tot beesten die van verschillende soorten de beste eigenschappen nemen. Kloon een adelaar en een piranha en je krijgt een vliegend, vleesetend monster. Er zijn meer dan 100.000 mogelijkheden!
Een bekende naam is **MechCommander** dat zich opmaakt voor deel 2. De RTS-variant op de MechWarrior serie zag er niet verkeerd uit maar of de game hier aan zal slaan... ik vraag het me af.
Helemaal nieuw is **Zoo Tycoon**. Het idee is leuk: bouw je eigen dierentuin, zorg dat er genoeg nakomelingen bij de dieren komen, hou de zoo netjes, breid uit en lok bezoekers. Een leuk concept, alleen zagen de 2D graphics er een beetje gedateerd uit.
Voor de echte simulatorfans in de puurste zin des woords komt **Flight Simulator 2002** eraan. Waarschijnlijk heb je er een Pentium IV 1200 MHz voor nodig want het is net alsof je naar een film zit te kijken. Leuk detail voor de fans: je kunt o.a. met een Boeing 747 vliegen.
Voor iedereen die vroeger (of nog steeds) aan modeltreintjes verslingerd was, komt een droom uit met **Train Simulator;** een compleet in 3D uitgevoerde treinsimulator waarbij je diverse treinen in verschillende tijdvakken in first-person kunt besturen. Van een stoomlokomotief uit het Wilde Westen tot een hypersnelle TGV. Er schijnen treinfanaten bij deze game betrokken te zijn die een vroege bèta huilend van geluk speelden. Tjoeke, tjoeke, puf, puf...


Dungeon Siege schopt de billen van Diablo II.


Vliegen met een Boeing 747 in Flight Simulator 2002.


Waar zouden we zijn zonder de Train Simulator?

■ POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1814, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Een uitzonderlijke Eeuwig Leven deze maand! We hebben namelijk maar liefst twee pagina's gereserveerd voor het vetste snowboardspel ooit: SSX! Iets wat we best wel eens vaker kunnen gaan doen, en dan bedoel ik natuurlijk alleen voor de beste games van elk platform. Heb je dus suggesties of zelfs complete oplossingen, laat het ons dan weten via onderstaand (e-mail)adres.
Last but not least iedereen weer bedankt voor de vele inzendingen voor dit nummer!

Greetz,
NIELS



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

■ DC

TOMB RAIDER CHRONICLES

Special features
Ga naar het Inventory scherm, selekteer Timex-TMX en hou Ⓨ ingedrukt tot Secrets op 36/36 staat. Stop het spel en ga naar het hoofdmenu, waar nu een Special Features menu te vinden is.

Enkeltje Rome
Ga in het hoofdmenu op New Game staan, hou L + R ingedrukt en druk op ↑. Hou de knoppen ingedrukt tot het level zich gaat laden.

Enkeltje Tower Block
Ga in het hoofdmenu op New Game staan, hou L + R ingedrukt en druk op →. Hou de knoppen ingedrukt tot het level zich gaat laden.

Enkeltje Russian Base
Ga in het hoofdmenu op New Game staan, hou L + R ingedrukt en druk op ↓. Hou de knoppen ingedrukt tot het level zich gaat laden.

Enkeltje Black Isle
Ga in het hoofdmenu op New Game staan, hou L + R ingedrukt en druk op ←. Hou de knoppen ingedrukt tot het level zich gaat laden.

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Toets een van de volgende codes in als spelersnaam.

Code	Resultaat
ITSALLOVER	Open alles in Quick Race mode
TODDMCARTOR	Open Todd 900 Superlite in Quick Race mode
THEDOGSNADS	Open Fogarty motor in Quick Race mode
BADDRIVER	Open Dunny mode, controleer rijbewijzen
GREEDYGIT	Extra geld
TEAM	Bekijk development team

■ GBC

POKÉMON GOLD

Waar en hoe vind je de HM's?
HM 1: cut
Jaag de verloren Farfetch'd terug naar zijn rechtmatige eigenaar en je krijgt HM 1 cut. Je kan hiermee bepaalde bomen weghakken.
HM 2: fly
Je krijgt de HM op Cianwood City nadat je Chuck hebt verslagen (spreek de vrouw daar aan). Je kan hiermee van stad naar stad vliegen.
HM 3: surf
Je krijgt deze HM nadat je de Kimono Girls in Ecruteak City hebt verslagen. Je kan hiermee over water surfen.
HM 4: strenght
Spreek een van de matrozen aan in een café in Olivine City en je krijgt hem. Je kan hiermee bepaalde stenen verschuiven.
HM 5: flash
Versla de man bovenin de Bellsprout Tower en je krijgt deze HM. Je kan hiermee donkere grotten verlichten.
HM 6: whirlpool
Je vindt de HM in de Ice Path. Je kunt nu draaikolken stoppen.
HM 7: waterfall
Je krijgt hem van Lance nadat je Team Rocket hebt verslagen. Hiermee kun je op watervallen surfen.

Ruben Laros | via Internet

■ PSX

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unlock alle cheats, zoals Spider-man, Officer-Dick, het volledige cheatmenu en alle levels.
Begin een Single Session, het maakt niet uit met welke persoon en welke baan. Om deze cheat in te kunnen voeren moet je op de grond staan, dus niet KO liggen of springen!
Zodra je dit hebt gedaan, druk op START. Hou nu L1 ingedrukt, terwijl je op ✕, ✕, ✕, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ✕, △, ○, ✕, △, ○, ✕ drukt.

Stefan Kip | via Internet

■ N64

ZELDA MAJORA'S MASK

Voor **het laatste hartje** (ik was 'm in PU 3 vergeten) ga je in East Clock Town naar de Treasure Chest Shop. Rol als Goron Link door het doolhof naar de schatkist en je krijgt het hartje.

Jan Weenink | Gouda

■ PS2

ONI

Druk tijdens het spelen op SELECT, laat Help oplichten en voer onderstaande codes in. Als je de code goed hebt ingevoerd, hoor je een geluid. Toets de code weer in om de code uit te schakelen.

Onbeperkte health
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○

One-hit kills
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □

Personage selekteren
L2, L1, L2, □, ○, □, L2(4x). Blijf op L2 drukken om door de lijst met figuren te scrollen die beschikbaar zijn op het level

Hard mode
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □

Vermijd schade door val
Wanneer je springt of valt van een grote hoogte druk dan op L2 vlakbij de grond om een salto te maken en geen schade op te lopen.

■ PSX

TEAM BUDDIES



Pauzeer het spel, hou L1 + L2 + R1 + R2 ingedrukt en voer een van de onderstaande codes in. Sommige cheats zullen verdwijnen als je het level gehaald hebt.

Code	Uitwerking
△, ○, □, □	Alle levels en werelden
✕, △, □, ○	Onsterfelijk
△, ✕, □, □	Zwaar wapen
□, □, △, △	Jetpack
△, □, □, △	Rocket boots
○, ✕, ✕, ○	Powered-up crates
○, □, ✕, ✕	Level skip
○, □, △, ✕	Onbeperkte munitie
△, △, ✕, ✕	Team health 100%
△, ✕, ✕, ✕	1e Special Weapon
✕, ✕, ✕, △	2e Special Weapon
○, □, □, ○	Dieren vallen niet aan
△, □, □, ✕	Grote voeten
△, ○, ○, △	Grote geweren
✕, △, △, ✕	Basis onverwoestbaar

PC

PRO RALLY 2001

Voer de onderstaande codes als je naam in.

Resultaat	Code
Alle Arcade mode circuits	RICITOS
Alle Championships	BUIN
Alle School mode levels	IVAN LLANAS
Alle Universal mode levels	BRETT BREWER
Dubbele repair time	ALCAPARRA
Roze wagens tegenstanders	CHOUNI
Vijf seconde penalty	PAC (druk op Q)

Tik de volgende codes tijdens het spel.

Resultaat	Code
Meer acceleratie	torpedonow
Betere remmen	2young2die
Geen schade	ihatedamgs
Direkt repareren	repairmepz
Computerbesturing	siciliandv
Freedom mode	nlsmandela
Geen penalties	npvitaminc
Veel reparatietijd in de Championship mode	creditcard

Gijs van Reeden | Heemstede

CHECK DE CHEATS VOOR:

Banjo-Tooie (N64)
Conker's Bad Fur Day (N64)
Demolition Racer: No Exit (DC)
[illegible] World Racing Challenge (PC)
Hitman: Codename 47 (PC)
Knockout Kings 2001 (PSX/PS2)
Mario Party (N64)
NBA 2K1 (DC)
Oni (PS2)
Pokémon Gold (GBC)



Pro Rally 2001 (PC)
Red Alert 2 (PC)
Sacrifice (PC)
Silent Scope (DC)
SSX (PS2)
Star Wars: Demolition (PSX/DC)
Star Wars: Episode 1 - Battle for Naboo (N64)
Team Buddies (PSX)
Tomb Raider Chronicles (DC)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBC)
X-Wing Alliance (PC)
Zelda: Majora's Mask (N64)

PSX DC

STAR WARS: DEMOLITION

Speel als Pugwis
Speel met General Otto en Tia & Ghia het spel uit en behaal tenminste 10.000 credits.

Speel als Tamtel Shreej
Speel met Boba Fett en Wade Vox het spel uit en behaal tenminste 10.000 credits.

Alle personages
Selekteer de optie Preferences, druk op L + R en typ bij het Jedi Mind Trick scherm "WATTO_SHOP" in.

Onsterfelijkheid
Selekteer de optie Preferences, druk op L + R en typ bij het Jedi Mind Trick scherm "RAISE_THEM" in.

Lage zwaartekracht
Selekteer de optie Preferences, druk op L + R en typ bij het Jedi Mind Trick scherm "LO_GRAV_ON" in.

Zelfde wagen in multiplayer mode
Selekteer de optie Preferences, druk op L + R en typ bij het Jedi Mind Trick scherm "MULTI_CARS" in.

Snelvuur
Selekteer de optie Preferences, druk op L + R en typ bij het Jedi Mind Trick scherm "FIRERATEUP" in.

PSX PS2

KNOCKOUT KINGS 2001



Voer een van de volgende namen in als naam in de Career mode.

PSX	PS2	Uitwerking
KNUCKS	MECCA	Boks als Ashy Knucks
SANDERS	MRBARRY	Boks als Barry Sanders
GIAMBI	JGIAMBI	Boks als Jason Giambi
SEAU	JRSEAU	Boks als Junior Seau
NOLAN	OWNOLAN	Boks als Owen Nolan
FRANCIS	STEVEF	Boks als Steve Francis
BABY	-	Boks als een baby
BULLDOG	-	Boks als een bulldog
CLOWN	-	Boks als een clown
EYE	-	Boks als een cycloop
GORE	-	Boks als een gorilla
100%	-	Volledige uitrusting in Career mode
-	OSUNA	Boks als Bernando Osuna
-	HATCHER	Boks als Charles Hatcher
-	ZITO	Boks als Chuck Zito
-	BOSTICE	Boks als David Bostice
-	DEFIAGBN	Boks als David Defiagbon
-	DEMART	Boks als David DeMartini
-	BAILEY	Boks als Joe Mesi
-	JBOTTI	Boks als John Botti
-	JRSEAU	Boks als Junior Seau
-	SBATISTE	Boks als Muhammad Ali
-	AUSTIN	Boks als Ray Austin

Special move van een bokser: Druk op △ + ○.
Bijt op oor van tegenstander: Hou tijdens een wedstrijd L1 + R1 ingedrukt en druk op △ + ○ + × + □.
Kopstoot: Hou tijdens een wedstrijd R1 + R2 ingedrukt en druk op △
Lage stoot: Hou tijdens een wedstrijd R1 + R2 ingedrukt en druk op ×
Nierstoot: Hou tijdens een wedstrijd R1 + R2 ingedrukt en druk op ○
Elleboogje: Hou tijdens een wedstrijd R1 + R2 ingedrukt en druk op □
Trappen: Hou tijdens een wedstrijd R1 + R2 ingedrukt en druk op △ + ○ + × + □.

PC

RED ALERT 2

Als je met de Russen speelt, moet je een enigeer Hospital innemen. Als je gewonde units hebt (of je maakt ze zelf gewond) en je healt ze in het Hospital, dan komen er nieuwe troepen uit een "Cloning Vat". Hier ben ik door stom geluk achtergekomen. **André de Jong | via Internet**

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

SACRIFICE

Druk tijdens het spel op CTRL + SHIFT + ~ om het cheatmenu te openen. Helemaal links onderin het scherm zie je wat je intikt. Tik altijd eerst een @, druk daarna op de spatiebalk en tik vervolgens een van de onderstaande codes erachter.

Code	Uitwerking
alliwantforxmasisa <naam monster>	Je krijgt het monster
aplethoraof <naam monster>	Je krijgt 4x het monster
bythepowerofgrayskull	Volle gezondheid
ihavethepower	Volle mana-balk
dontfearthereaper	32 zielen (1x te gebruiken)
gimmegimmegimme <naam van een spreuk>	Je krijgt de spreuk
castratetheheathens	Je kan nu rode zielen pakken
timeisonmyside	Spreuken zijn weer herladen
yourbulletscannotharmme	Onsterfelijkheid
mywingsarelikeashieldofsteel	Onsterfelijkheid
ragebuilding	Level naar 9 (in local multiplayer)

Niels Hansum | Hoeven

GBC

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Gebruik de onderstaande codes als password.

Code	Uitwerking
B58LPTGBBBBV	Alle boards en levels
CJFBV3KTKC2B	3 Bob Burnquist boards, $540 en de The Bullring
CZWWVWFMKCVB	Football en Shadow boards (Bob Burnquist) en $2750
V!T!MBBBBBVV	$50,000 (met Tony Hawk)
VTPMPSBBBBVV	Alle parken en het Falcon board

N64

BANJO-TOOIE



Ga naar het heksenhoofd op Spiral Mountain. Voor elke vijf Cheatpages die je vindt krijg je een cheatcode. Als je tijdens het spel je mysterieuze eieren vindt, kun je ook cheats winnen. Je kunt de cheatcodes gebruiken in de Mayahem Temple nabij Wumba's Wigwam. Om deze binnen te komen moet je Grenade Eggs gebruiken. Gebruik eenmaal binnen de onderstaande codes.

Code	Resultaat
CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL	Selekteer level
FEATHERS (of CHEATO SREHTAEF)	Dubbel zo veel veren dragen
EGGS (of CHEATO SGGE)	Twee keer zo veel eieren dragen
CHEATO NESTKING	Onbeperkte eieren en veren
HONEYKING (of CHEATO KCABYENOH)	Onbeperkte lucht en levens
CHEATO SUPERBANJO	Banjo beweegt sneller
CHEATO SUPERBADDY	De vijanden bewegen sneller
JUKEBOX (of CHEATO XOBEKUJ)	Muziektest van Jolly Roger bay jukebox
CHEATO HONEYBACK	Onbeperkte levens
FALLPROOF (of CHEATO FOORPLLAF)	Geen schade als je valt
HOMING	Doelzoekende eieren
CHEATO PLAYITAGAINSON	Alle replay sub-options te gebruiken
CHEATO JIGGYSCASTLIST	Laat laatste volgorde zien

Rogier de Breij | via Internet

PC

X-WING ALLIANCE

Alle schepen besturen

Ga naar de XWA map. Zoek het bestand shiplist.txt. Daar staan alle schepen op een rij. Zoek het schip dat je wilt vliegen (b.v. een Tie Experimental). Achter de naam van het schip staat ..,Nonflyable,.. Verander Nonflyable in Flyable en eventueel Unknown in Known. Sla de gegevens op en start XWA op. In de Combat Simulator kun je nu het schip besturen! **Jori Stahlecker | Tilburg**

DC

NBA 2K1

Speel met Redman

Rapper Redman is te vinden op de reservebank van het Mo Cap team.

Verborgen teams

Ga via het Options scherm naar het Code gedeelte en typ "vc" als cheatcode in om de Mo Cap, Sega Sports en Sega Net teams te unlocken.

Tegenstander afleiden

Je kunt de tegenstander tijdens vrije worpen afleiden. Speel je thuis, druk dan herhaaldelijk op X als de tegenstander zijn vrije worp gaat nemen. Het publiek zal gaan joelen en met witte balonnen gaan zwaaien om de tegenstander uit zijn concentratie te halen.

Speel je uit, druk dan eveneens op de X als de tegenstander wil schieten. Aangezien je het publiek nu niet mee hebt, zullen je spelers opmerkingen naar de schutter gaan maken.

N64

MARIO PARTY

In het huisje waar je minigames kunt openen, kun je ook een poppetje van Shy Guy laten vliegen door supersnel rondjes te draaien met je controllerstick. Als je nou slim bent en het stekkertje van de controller eruit trekt, wordt dat de laatste uitgevoerde herinnering de hele tijd. Dan blijven de rondjes dus doortellen. Maar je moet wel geluk hebben, want soms doet ie namelijk niets en blijft hij gewoon stilstaan. Het meeste succes behaal je als je het stekkertje eruit trekt als de teller op de tv ongeveer 7/8 seconden aangeeft.

Guido Middelkoop en Jörgen Kocx | Internet

DC

DEMOLITION RACER: NO EXIT

Alle game modes: Druk bij het "Press start" scherm op X, R, Y, R, L, R (3x)

Alle extra's: Druk bij het "Press start" scherm op L, R, X, L, X, R, X, Y

Alle auto's: Druk bij het "Press start" scherm op X, Y, R (4x), X, Y

DC

SILENT SCOPE



Geheime mode

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op →, ↓, →, X, ↑, X, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.

1e persoons view

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓.

Gespiegelde levels

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op ←, ←, →, X, ↓, ↓, ↑, Y, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, X.

Turbo mode

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op ↓, Y, ↑, X, Y, ↓, →, ↓, →, X, Y.

Geen scope

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op →, →, →, X.

Love mode

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op ←, →, →, X, Y.

Night mode

Druk in het scherm waar je een mode kunt kiezen op ↑, →, ↓, ←, ↑, X, Y.

Vijf seconden extra

Pauzeer het spel in de Arcade mode en druk op ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B. Het kost wel de helft van je leven.

Bert Lempens | Maaseik

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

N64

STAR WARS: EPISODE 1 - BATTLE FOR NABOO



Voer de onderstaande codes als password in:

Code	Resultaat
LEC&FIVE	Alle normale levels (+ 1 bonus level)
PATHETIC	Onbeperkte levens
OVERLOAD	Alle upgrades
EWERDEAD	One-hit kills
NASTYMDE	Expert mode
RUAGIRL?	Roze ruimteschip
TALKTOME	Commentaar ontwikkelaar
WAKEUP	Concert hall

Trade Federation bonus level
Speel het spel uit en behaal alle bronzen medailles. In het nieuwe level moet je een basis tegen een aanval beschermen.

Couruscant Encounter bonus level
Speel het spel uit en behaal alle zilveren medailles.

Dark Side bonus level
Speel het spel uit en behaal alle gouden medailles.

Sith Infiltrator
Behaal eerst het bonus level Dark Side en je kunt in alle levels waar je de Naboo Starfighter kunt gebruiken nu ook de Sith Infiltrator kiezen.

HITMAN: CODENAME 47



Tip 1: Als je met twee handguns en/of afgezaagde shotguns wilt schieten en wilt profiteren van een langere clip als die van bijvoorbeeld de Beretta moet je het volgende doen.
Gooi het wapen met de kleinste clip op de grond. Pak het wapen met de grootste clip in je hand. Pak nu het op de grond gegooide wapen weer op en allebei je wapens hoef je pas te herladen als degene met de volste clip leeg is. Doe dit truukje met bijvoorbeeld een Desert Eagle die je op de grond gooit en een leeggeschoten Beretta die je in je hand houdt. Nu hoef je nooit meer te herladen totdat je voor de Desert Eagle helemaal geen kogels meer hebt.

Tip 2: Als je een missie hebt uitgespeeld maar het spel nog niet hebt verlaten (via bijv. auto), kun je je verdiende geld zo vaak je wilt uitbetaald krijgen.
Dat doe je door op F1 te drukken en wanneer de succesboodschap te voorschijn komt, ga je weer terug naar het spel. Als je dit blijft herhalen, word je elke keer uitbetaald.

Tomas | via Internet

TIP VAN DE MAAND

Bart van Heck mag gaan shoppen met f 100,- aan Free Record Shop bonnen.

N64

CONKER'S BAD FUR DAY



Vul deze codes in bij het cheatscherm om de verschillende personages in de Multiplayer mode te krijgen.

Code	Personage
WELLYTOP	Conker
EASTEREGGSRUS	"NEO" Conker
BILLYMILLROUNDABOUT	Gregg the Grim Reaper
CHINDITVICTORY	Weasel Henchmen
EATBOX	Cavemen
RUSTYSHERIFFSBADGE	Sergeant en Tediz Leader
BEEFCURTAINS	Zombies en Villagers

Conkers commentaar
Vul als cheatcode bekende Engelstalige scheldwoorden in en luister naar Conker's reactie.

Matrix-style startscène
Tik eerst in het cheatscherm SPUNKJOCKEY. Als je nu een Teddy z'n hoofd eraf snijdt met een katana of chainsaw in het War level krijg je een nieuwe start animatie.

Bart van Heck | via Internet

N64

CONKER'S BAD FUR DAY

Gebruik de onderstaande codes in het cheatscherm.

Code	Resultaat
PRINCEALBERT	Barn Boys chapter
CLAMPIRATE	Bats Tower chapter
ANCHOVYBAY	Sloprano chapter
MONKEYSCHIN	Uga Buga chapter
SPANIELSEARS	Spooky chapter
BEELZEBUBSBUM	It's War chapter
CHOCOLATESTARFISH	Extra geld en The Heist chapter
WELDERSBENCH	Alle chapters en scenes
DRACULASTEABAGS	Vijftig levens
XFYHIJERPWAL IELWZS	Debug mode
BOVRILBULLETHOLE	Schiet op alles
EASY	Easy mode
VERYEASY	Very easy mode

DC

NBA 2K1

Ga naar het "Options" scherm en selecteer "Codes". Tik dan een van de volgende codes in.

Code	Resultaat
Vc	Open Mo Caps, Sega Sports en Sega Net teams
Marrinson	Geheime speler in Sega Sports team
Stricker	Geheime speler in Sega Sports team
Dobson	Geheime speler in Sega Sports team
Aynaga	Geheime speler in Sega Sports team
Arnold	Geheime speler in Mo Caps team
FOOZBALL	Verander basketbal in football
Heliumbrain	Grote hoofden
Alienbrain	Monster spelers
Tvirus	Geïnfecteerde spelers
Sohappy	Spelers plagen na een score
Whatamisaying	Vreemd commentaar
Betheball	Speel als de bal
Radical	Cool uiterlijk
the70slive	Hippe kleding
Not so happy	Sigh mode
The cure!	The Cure

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

SSX



Tien tegen een dat negenennegentig procent van alle PlayStation 2 bezitters dit spel gekocht, gejat of gekopieerd heeft (foei!). Logisch, want een betere snowboardgame -of zelfs PS2-game- is er op dit moment niet te krijgen. Onze Xtreme Sports fanaat Jeroen kreeg de opdracht een aantal handige tips en cheats voor deze game te schrijven. Dat deed hij, tezamen met een shitload aan shortcuts!

ALLE BORDEN

Je begint de game met twee verschillende boards. Naarmate je beter wordt zul je andere en vooral betere boards krijgen. Hieronder zie je wanneer je welk snowboard onder kunt binden.

Het derde board	Bereik de rookie status
Het vierde board	Bereik de sensei status
Het vijfde board	Bereik de contender status
Het zesde board	Bereik de naturel status
Het zevende board	Bereik de star status
Het achtste board	Bereik de veteran status
Het negende board	Bereik de champ status
Het tiende board	Bereik de superstar status
Het elfde board	Bereik de master status

ALLE KOSTUUMS

Uiteraard hebben alle snowboarders verschillende pakjes en er kunnen nieuwe outfits worden verdiend om de kledingkast goed te vullen.

Het derde kostuum	Behaal alle tricks met een groen rondje ervoor in het trickbook
Het vierde kostuum	Behaal alle tricks met een blauw vierkantje ervoor in het trickbook

UNLOCK CHARACTERS

Win 1 Gouden Medaille voor Jurgen
Win 2 Gouden Medailles voor JP
Win 3 Gouden Medailles voor Zoe
Win 4 Gouden Medailles voor Hiro

Max Stats
Code invoeren in het options menu.
Hou L1, L2, R1, R2 ingedrukt en druk dan op ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ■
Je hoort een geluidje als je het goed gedaan hebt.

Unlock alles
Code invoeren in het options menu.
Hou L1, L2, R1, R2 ingedrukt en druk op ↓, ←, ↑, →, ×, ●, ▲, ■
Alle courses, kostuums, boards en boarders staan nu tot je beschikking.

The Running Man Cheat
Hou in het options menu alle shoulderbuttons ingedrukt en druk op: ■, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ×

BELANGRIJKE SHORTCUTS

Heb je ook zo'n moeite om die verdomde eerste plaats te behalen? Dan wordt het tijd dat je wat shortcuts gaat gebruiken. Sommige van de shortcuts zijn een uitdaging op zich en vereisen enige oefening.

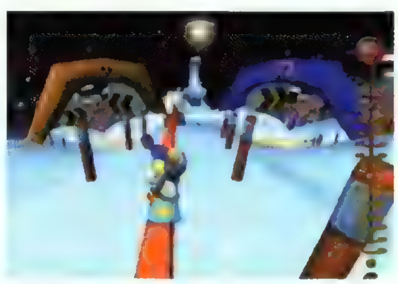
SNOWDREAM

Shortcut 1 Meteen in de eerste bocht staat een SSX raam, spring hier doorheen om een kleine voorsprong te nemen.

Shortcut 2 Na de eerste echte serieuze jump kom je bij een soortgelijke bocht als die in het begin. Ook hier vind je een SSX raam. Spring ook hier doorheen om enkele seconden voorsprong te krijgen.



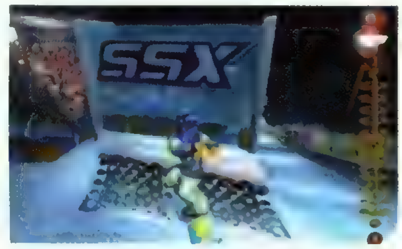
Shortcut 3 Na de serie hobbels met gele en rode strepen zie je een standbeeld met een rail ervoor. Grind over de rail en je hoeft de vervelende bochten niet te nemen. Ook ditmaal krijg je een minimale voorsprong.



Shortcut 4 Als je van de rails afkomt en de jump hebt gebruikt, zie je in de verte weer zo'n SSX raam. Je kunt het bijna al raden: er doorheen voor een minimale voorsprong.

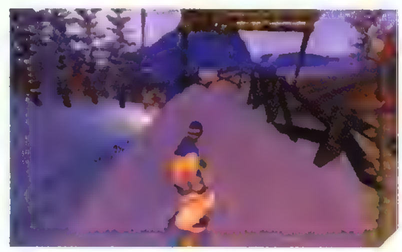
Shortcut 5 Na deze bocht zie je een rode jump met links daarvan een SSX raam. Spring over het hek door het raam en je komt nu op een gedeelte met veel poedersneeuw en bomen. Als je de goede kant op gaat, zie je op een gegeven moment een rails en hiermee kom je weer op de baan terecht. De shortcut geeft je een hele ruime voorsprong.

Shortcut 6 Bij de serie geel gemarkeerde hobbels vlak voor het eind kun je kiezen om de weg te volgen of over de weg te springen. Spring over de weg en gebruik de jump naar het SSX raam. Zo kom je op een stuk ijs terecht en sla je de grote jump over.



ELYSIUM ALPS

Shortcut 1 Wacht tot je bij het checkpoint komt met een rode ramp, hou dan rechts aan en je komt bij een gesloten hek. Ga hier doorheen en zorg dat je alle jumps haalt om het maximale uit je voorsprong te halen.



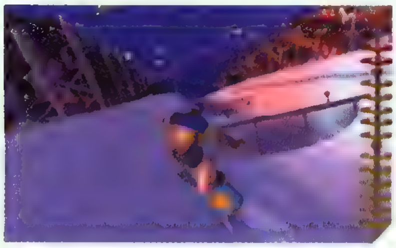
Shortcut 2 Na een paar scherpe rode bochten kom je terecht bij twee SSX ramen. Bouw een beetje snelheid op met behulp van je boost en spring door een van de ramen voor een minimale voorsprong.

Shortcut 3 Na de grote ramp met de bewegende dummie ervoor, kom je bij een checkpoint waar zich links een SSX raam bevindt. Via dit raam kom je bij het jump gedeelte van deze course. Zorg ervoor dat je alle jumps haalt voor een maximale voorsprong.



Shortcut 5 De halfpipe met de ramen in het midden kan een bijzonder lastig obstakel vormen. Er is echter een manier om dit gedeelte

met een voorsprong te eindigen. Zorg dat je bovenop de halfpipe komt. Dus of het linker of het rechter gedeelte, nu kun je bijna het hele stuk rechtdoor boarden en hoef je niet iedere keer van links naar rechts te zwiepen.

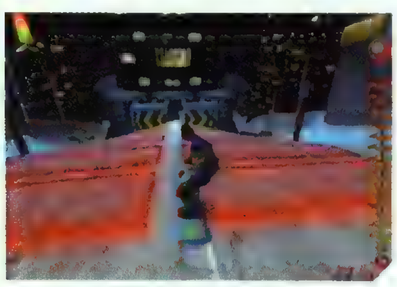


MERQURY CITY MELTDOWN

Shortcut 1 Na de eerste twee bochten zie je (waarschijnlijk glijd je er de eerste tien keer langs) een SSX raam aan de top van een ramp. Als je deze gebruikt krijg je een kleine voorsprong.

Shortcut 2 Onder het tunneltje door zie je weer een SSX raam. Spring gewoon over het hek heen voor een kleine voorsprong.

Shortcut 3 Nu volgt er een splitsing, je kan hier rechtdoor, via een rails.

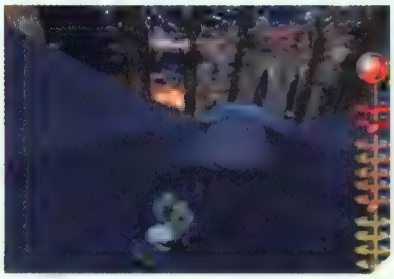


Shortcut 4 Je passeert nu een parkeergarage. Je gaat de parkeergarage in en springt van dak naar dak om bij het laatste gedeelte via een rails door een raam te zeilen. Je snijdt een heel stuk af, als alles lukt want dit is de moeilijkste van allemaal.

Shortcut 5 Deze shortcut is voor degene die of de vorige gemist hebben of het gewoon niet durven (chicken!). Achter een ramp zie je het bekende SSX raam, spring via de ramp door het raam voor een minimale voorsprong.

Shortcut 6 Vlak na shortcut 5 zie je een rails naar een SSX raam leiden, gebruik deze en je komt in een kantoor terecht. Ontwijk de bureau's en ga via het raam weer naar buiten. Als alles goed is kom je nu op een Zeppelin terecht en kun je deze grinden voor combo punten.

Shortcut 7 Deze bevindt zich in het park. Na een of twee bochten zie je een SSX raam ga hier op af en je komt vanzelf terecht bij een bevroren sloot. Deze leidt naar een riool. Ga door de muur heen en ontwijk alle obstakels. Je komt terecht onder de brug.

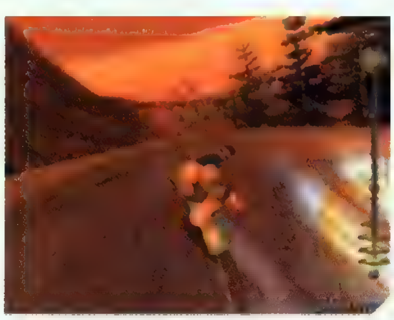


Shortcut 8 Hou als je via de viaducten weer een kleine tunnel in gaat links aan. Ga door het SSX raam en zorg dat je op een lantaarnpaal terechtkomt. Zo beland je met veel meer snelheid en een voorsprong weer op de baan en zeil je zo over de finish.



MESABLANCA

Shortcut 1 De eerste bocht nodigt al uit om af te snijden. Ga hier omhoog richting het hek met Danger erboven. Volg het platte gedeelte en grind via een boomstam om naar de jump te gaan. Een minimale voorsprong is het resultaat.



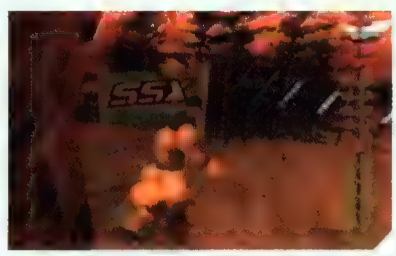
Shortcut 2 Meteen na de jump heb je weer een mogelijkheid. Via de rail in het midden krijg je een minimale voorsprong.

Shortcut 3 Als je van de rail afkomt, ga dan meteen links richting het SSX raam. Ga door de bomen heen, jump van de berg af en op naar de volgende shortcut.

Shortcut 4 Als je geland bent moet je het SSX raam links van je laten voor wat het is. In plaats daarvan ga je meteen rechtdoor naar de houten hekken met het bord Danger. Volg het pad en je komt op een rails uit. Neem de rechter rails voor een maximale voorsprong.



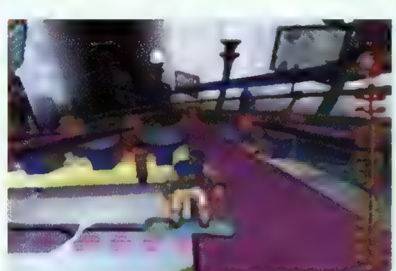
Shortcut 5 Na al dat gegrind kom je weer op de baan terecht en kun je meteen naar links. Breek door het SSX raam, ga via de bomen en spring omlaag.



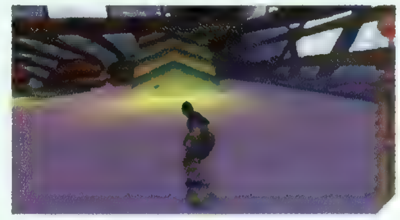
TOKYO MEGAPLEX

Shortcut 1 Na de eerste lift, gevolgd door een jump zie je een ramp met daarachter een grote ventilator. Zorg eerst dat je de knop voor de ramp raakt om de ventilator uit te schakelen en spring via de ramp in de opening om in een tunnel terecht te komen.

Shortcut 2 Als je door de omhoog schietende obstakels bent gekomen kom je bij een stuk aan met veel bochten en aan het eind een jump. Zorg dat je goed springt om op de latten te grinden. Zo ontwijk je de lastige bewegende knotsen onder je.



Shortcut 3 Vlak bij de finish zie je een aantal ramps omlaag staan. Door over de knop voor de ramp te boarden gaat de ramp omhoog en kun je zo via het glazen dak alle lastige obstakels ontwijken.



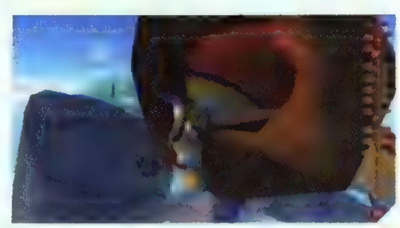
ALOHA ICE JAM

Shortcut 1 Na de eerste jump zie je recht voor je een SSX raam, hier ga je gewoon doorheen.

Shortcut 2 Eigenlijk een beetje hetzelfde als de eerste shortcut. Na de tweede jump zie je aan je linkerkant na de bocht een SSX raam. Ook hier ga je dwars doorheen.

Shortcut 3 Als het goed is land je na shortcut 2 recht voor de derde shortcut. Ontwijk de dummie en ga het kleine glazen tunneltje in. Gebruik de ramp om in een gat te vallen en via de waterstroom naar buiten te schieten.

Shortcut 4 Aan het einde van shortcut 3 zie je twee rode ramps. Neem de linker en je belandt dan meteen aan de goede kant voor shortcut 4. Je moet via de rechterkant van de ramp naar het gezicht springen. Dit zal vanzelf open gaan en zo snijd je een heel stuk af.



Shortcut 5 Aan het einde van Shortcut 4 kom je bij een jump terecht. Spring of grind aan de linkerkant. Zo kom je meteen goed uit voor een SSX raam. Deze leidt je bijna tot aan de finish.

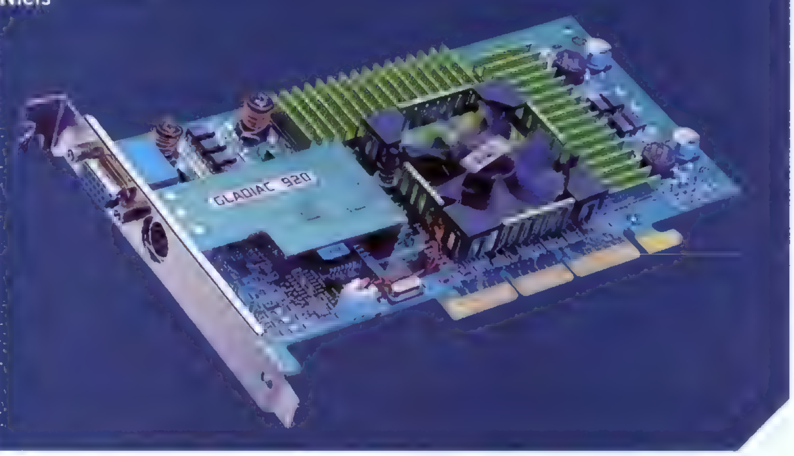


GAME-CONTROLLERS & STUFF

ONDER REDACTIE VAN NIELS

STILTE VOOR DE STORM

Het is een beetje stil rondom de consolehardware en dat is voor een groot deel aan een tweetal oorzaken te wijten. Ten eerste leert de geschiedenis ons dat de drukte rondom nieuwe gamepads en stuurtjes altijd tegen het einde van de zomer begint, ten tweede wacht vrijwel elke ontwikkelaar momenteel op de komst van de Gamecube, GBA en Xbox.
Aan de andere kant brengt de GeForce 3 chip van nVidia vrijwel elke PC-gamer in extase, en ook alle kaartfabrikanten want vrijwel allemaal komen ze met een nieuwe op GeForce 3 gebaseerde kaart.
Om een paar voorbeelden te noemen: Hercules presenteert de 3D Prophet III, Elsa brengt de Gladiac 920 uit en ASUS antwoordt met de AGP-V8200.
Op het moment van schrijven was helaas nog geen van de kaarten voor tests beschikbaar (voor bèta versies met grappy drivers doen wij het uiteraard niet) maar verwacht binnenkort enkele uitgebreide tests. Dat betekent natuurlijk nog niet dat we er momenteel niets over te melden hebben. Integendeel!
Niels



HERCULES 3D PROPHET 4500

Zakt je broek af van al die giga prijzen voor de nieuwe generatie 3D-kaarten, hou dan deze kaart goed in de gaten. Terwijl iedereen op de officiële aankondiging van de 3D Prophet III van Hercules zat te wachten, kwamen ze plotseling met deze kaart aanzetten.
Meest opvallende eigenschap van deze 64 Mb kaart is dat hij geen gebruik maakt van een nVidia chip, maar van de Kyro II 3D-chip van STMicroelectronics!
De verwachtingen zijn echter dat hij behoorlijk kan concurreren met de GeForce II MX van nVidia, zowel kwa prestaties als prijs (ƒ 429,95).
De kaart wordt rond eind april in de winkels verwacht, en dus ook op de redactie...



PSONE-SCHERMEN

Een van de pluspunten van de PSone moet zijn draagbaarheid worden. Wie koopt er anders immers een PSone van driehonderd piek als je overal een tweedehands gewone PlayStation met tientallen games voor nog niet eens de helft van die prijs kunt krijgen?
De PSone mag dan wel niet in je binnenzak passen, in je rugzak of schooltas zal hij zonder problemen meegaan. Om echt portable te zijn heb je dan eigenlijk nog twee dingen nodig: stroom en een beeldscherm. Er bestaan helaas nog geen battery packs voor de PSone, en het is nog maar afwachten of die dingen niet een loodzware last voor slechts een paar uur extra gamen worden.
Goed, laten we zeggen dat je naar dat vakantiehuisje gaat waar geen tv staat. Stroom is dan –hoop ik voor je– wel aanwezig en het enige dat je dan nog nodig hebt is een schermpje.
We hebben er twee voor je met elkaar vergeleken, het Piranha LCD Screen en de XL Screenmate van Thrustmaster.

DESIGN

Laten we beginnen bij de vormgeving. Beide schermpjes moeten achterop de PSone bevestigd worden en kunnen vervolgens in de juiste stand (of helemaal dicht) gezet worden. Op beide schermen kun je het volume en de helderheid regelen, waarbij de XL Screenmate over mooie tiptoetsen i.p.v. draaiknoppen beschikt. Het scherm van Piranha heeft daarentegen weer twee extra schroefknoppen voor kleur en contrast. Beide schermen beschikken over een tv-out, zodat het scherm niet losgekoppeld hoeft te worden wanneer je je PSone op de tv aan wilt sluiten. Het Piranha scherm heeft daarbij nog een AV-stand en –ingang, waardoor je het scherm op bijvoorbeeld een videorecorder of DVD-speler aan kunt sluiten. Daarnaast bevat de Piranha vier speakers tegenover twee van Thrustmaster. Meer hoeft echter niet altijd beter te betekenen.
Een belangrijk verschil zit in de aansluiting. De Piranha gebruik een 12V schermpje, terwijl de PSone 7.5V gebruikt. Het resultaat is dat je dus twee verschillende adapters mee moet sjouwen. Dat dat niet nodig is zien we bij Thrustmaster, waar het schermpje ook 7.5V gebruikt. Hier wordt de stroom gewoon uit de PSone gehaald en is er dus alleen de originele PSone adapter nodig.
Maar de belangrijkste vraag staat nog altijd overeind; "wie heeft de grootste?" en "maakt het veel verschil?".

PRIEGELIG

De XL Screenmate van Thrustmaster heeft (zoals de naam al deed vermoeden) met 5 inch het grootste scherm. Een verschil van precies een inch met het Piranha scherm en dat lijkt op het eerste gezicht niet erg veel. Bij het eerste spel dat we speelden bleek dat ook min of meer zo te zijn. Alle menu's in Crash Team Racing waren op beide schermen goed leesbaar en in het spel zelf was alles prima van elkaar te onderscheiden.
Toen we daarna echter Colin McRae Rally 2.0 op de schermpjes loslieten, deed het eerste probleempje zich bij het Piranha scherm voor. Alhoewel het racen op zich op beide schermen heel goed te doen was (en er zeker ook mooi uitzag), was het lezen van de set-up menu's op het Piranha scherm behoorlijk lastiger. Het aantal beeldschermpuntjes dat een letter moest vormen was toch wel wat mager. Goed, met enige inspanning was het te ontcijferen en als je het spel kent, moet je er zonder problemen doorheen kunnen wandelen.
Om eens te kijken hoe het met kleine ingame objekten zat, gooiden we Tomb Raider 5 erin. Nu werd het toch op beide schermen wat priegelig. Vooral het zoeken naar donkere objekten in kleine hoekjes bleek een ramp. Als ultieme laatste test hebben we nog Final Fantasy en Madden NFL geprobeerd en daar bleek toch wel dat beide spellen niet voor dusdanig kleine schermpjes geprogrammeerd zijn.



Piranha LCD Screen
★★★☆☆
Prijs ƒ 349,95
Fabrikant: Piranha
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000
www.cdcontacdata.nl

GAMES

Tot nu toe hebben de ontwikkelaars zich nooit druk hoeven maken over de vraag of hun PlayStation games nog wel op vier of vijf inch schermpjes te spelen zouden zijn en je kunt je afvragen of ze dat sowieso ooit zullen gaan doen. Kleine objekten zijn op de grote tv's immers nog altijd goed zichtbaar en datzelfde geldt ook voor de menu's.
Ben je dus van plan een schermpje voor je PSone te kopen, bedenk dan eerst wat voor games je erop wilt spelen. Arcade-games zullen over het algemeen voor weinig problemen zorgen en ook games als CMR zijn te doen. Zodra er echter kleine menu's en objekten aan te pas komen, wordt alles een stuk minder.

Conclusie

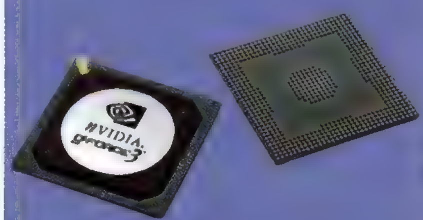
Het zal je niet verbazen dat de XL Screenmate als winnaar uit de test kwam. Die ene inch meer bleek toch behoorlijk wat verschil te maken. Daarbij was het geluid een stuk minder blikkerig dan bij de Piranha, alhoewel dat probleem bij laatstgenoemde vrij snel met een koptelefoon te verhelpen is. Tevens heeft de XL Screenmate geen aparte adapter voor het scherm nodig.
Voor dat alles betaal je echter wel honderd piek meer. Beide schermen worden trouwens geleverd met een zogenaamde car-adapter. Het ding plug je in het aanstekerslot van de auto en vervolgens kun je tijdens het truttige rijden van je vriendin of ma lekker met tweehonderd over je eigen tracks racen. Een goeie zet van beide partijen!



XL Screenmate
★★★★☆
Prijs ƒ 449,95
Fabrikant: Thrustmaster
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
http://europe.thrustmaster.com

GEFORCE 3

Had ik mijn spaargeld een paar jaar geleden maar in nVidia-aandelen omgezet! Dan was waarschijnlijk het laatste wat Ed van mij aan tekst ontvangen had een ansichtkaartje uit de Bahama's geweest. Het toen nog kleine bedrijfje is inmiddels namelijk uitgegroeid tot onbetwiste marktleider op het gebied van 3D chips. En de GeForce 3 chip lijkt die positie tot op nog eenzamere hoogte te brengen.



Opvallend is dat we hier met de eerste programmeerbare 3D chip te maken hebben. Programmeurs zitten niet meer vast aan een groep bestaande effekten maar kunnen nu de effekten zelf creëren. In GeForce 3 nFX staat het achtervoegsel dan ook voor 'infinite effects', oftewel oneindig veel effekten.
Grafisch gezien kunnen we dus veel grotere verschillen tussen games onderling gaan verwachten. Doordat de programmeur nu zelf bepaalt hoe de processor de gegevens behandelt, kan hij veel gemakkelijker een eigen 'look & feel' aan het spel geven.

Daarnaast bevat de chip een nieuw Anti-Aliasing systeem (kartelranden van 3D objekten afronden) die ook bij hoge resoluties goed presteert zonder het proces te veel te vertragen. Door middel van Per-Pixel Shading heeft de chipset de mogelijkheid om schaduw en lichteffekten te creëren op niet minder dan pixel niveau. Het resultaat is dat de realiteit en precisie van de 3D omgeving en objekten een stuk groter wordt.
Als laatste noem ik nog Hidden Surface Removal, een techniek waarbij oppervlakken die niet zichtbaar zijn ook niet gerendered worden. Voorheen gebeurde dit namelijk nog wel en dus ging dat ten koste van de snelheid.
Dat die gasten bij nVidia weer wat moois hebben gemaakt moge duidelijk zijn. Het probleem is echter dat we waarschijnlijk pas rond de jaarwisseling games kunnen verwachten die geheel voor deze chip geschreven zijn. Om van alle nieuwe mogelijkheden gebruik te kunnen maken moeten de programmeurs namelijk 100% DirectX 8 compatible games maken. Gevolg daar weer van kan zijn dat deze games misschien problemen kunnen krijgen met de huidige kaarten. Maar goed, zover is het nog niet en de kans zal waarschijnlijk niet zo groot zijn.
Koop je nu een 3D-kaart met GeForce 3 dan zul je in ieder geval direkt merken dat de prestaties een stukje hoger liggen dan die van de GeForce 2 maar daar betaal je dan ook gemiddeld zo'n vijftienhonderd piek voor. Is dat je teveel, dan kun je wellicht profiteren van te verwachten prijsverlagingen van de op GeForce 2 gebaseerde 3D-kaarten. Daarnaast is het slechts een kwestie van tijd voor de eerste (goedkopere) GeForce 3 MX versies zullen verschijnen. Hoe dan ook, binnenkort kun je de eerste testresultaten lezen.



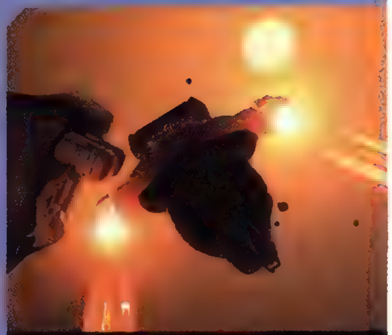
ENKELE GEFORCE 3 GAMES



AQUANOX
Ontwikkelaar: Massive Development



INEVITABLE EVOLUTION
Ontwikkelaar: Inevitable Entertainment



INDEPENDENCE WAR 2
Ontwikkelaar: Particle Systems

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

[illegible] echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan.
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich [illegible] uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop aangeboden: N64, twee controllers, rumble- en expansionpack, memorycard en zes spellen. Alles in goede staat. Prijs: ƒ475,-. Tel:078-6155416 (omgeving Dordrecht) en vraag naar Bart.

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers, expansionpack, rumblepack en memorypack (zit in één), vijf spellen: Goldeneye, Fifa 98, Perfect Dark, Iss 98, World cup 98. Alles is in goede staat en compleet. Alles ineen: ƒ500,-. Voor verkoop kunt je bellen naar 043-3616027 (omgeving Maastricht) en vraag naar Guido of mail naar: mafioso109@hotmail.com

Te koop: SNES met twee controllers en Super Game Boy en twaalf spellen: Donkey Kong Country 2, Super Mario World, Bubsy, Yogi Bear, Super Mario Kart, Pinballdreams, Primal Rage, Race Driving, Wario-woods, Tetris Attack, Animaniacs en Spirou. Alles voor ƒ300,-. Tel:0182-354697 en vraag naar Eliene.

Te koop: Game Boy Color met twee spellen: Super Mario Bros. Deluxe en Street Fighter Alpha Warriors Dreams, twee vergrootglazen met licht waarvan er één beschadigd is, een draagtas, een playstick en een batterypack met adapter. Prijs:ƒ250,-. Als je interesse hebt, bel dan naar 026-3112538 (omgeving Arnhem) en vraag naar Rob.

Te koop gevraagd: SNES met Donkey Kong 1,2 en 3. Mail naar: bulletproof@zeelandnet.nl

Te koop voor N64: Perfect Dark ƒ85,-, X-plorer 64 ƒ59,-, F-zeroX ƒ25,-, Top Gear Rally 2 ƒ25,- , Roadsters ƒ25 ,- Turok Rage Wars ƒ15,-, M.N.Goemon ƒ25,-. Voor de SNES: Secret of Mana ƒ40,-, Secret of Evermore ƒ40,- . Alle spellen in uitstekende staat met boekje en doosje. Tel:0521-342517 en vraag naar Matthijs of mail naar: nint128endo@hotmail.com

Te koop: Game Boy Color (doorschijnend paars), zo goed als nieuw, bijna niet gebruikt. Inclusief één spel (Turok 2). Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: xx65656xx@hotmail.com.

Te koop: SNES met één controller en de spellen: Killer Instinct, ISS Deluxe, Mario Allstars, Kick Off 3 en Fifa 98. Prijs: ƒ100,-. Tel:0486-471471 (na 18.00) en vraag naar Pim.

Te Koop gevraagd: Een Game Shark voor de Nintendo 64. Het liefst in de omgeving van Goes! Tel:0113-301865 en vraag naar Jasper.

Te koop: Game Boy met adapter, linkkabel en vijf spelletjes: WWF King of the Ring, Daffy Duck, Tetris, Jimmy Connors Tennis en Alladin. Voor ƒ90,- Tel:0525-682585. (omgeving Elburg). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Game Boy met Game-Light en zeven spellen: Bubble Bobble, Bart VS The Juggernauts, Tetris (2x), Alleyway, Talespin en Turtles Back From The Sewers. Prijs: ƒ75,-. Interesse? Bel dan 026-3112538 (omgeving Arnhem) en vraag naar Rob.

Te koop: Eén maand gebruikte Game Boy Color en twee vette games ter waarde van ƒ175,- (echte prijs ƒ200,-) plus mooiste game ooit: Metal Gear Solid ter waarde van ƒ50,- (echte prijs ƒ80,-) en Asterix ter waarde van ƒ25,- (echte prijs ƒ60,-). Allemaal samen voor ƒ250,- bel naar 06-20822945 of mail naar: bcube2001@hotmail.com (omgeving Apeldoorn).

Te koop: Nintendo 64 in perfecte staat, met drie controllers, rumblepack, twee memorycards met vijf spellen onder andere: Super Mario, Southpark, Starwars Episode 1 Racer, Perfect Dark en 007 The World Is Not Enough. Alle spellen met doos en boekje behalve Super Mario. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:06-10302159 (omgeving tussen Nijmegen en Venlo) en vraag naar Rob.

Te ruil: Ik heb een Nintendo64 (expansionpack) met twee controllers en acht spellen met een transferpack tegen jouw PlayStation met twee (of meer) controllers en zes spellen of meer (het liefst geen demo's). Tel:0544-466079 (omgeving: Groenlo in de Achterhoek) en vraag naar Alex of mail naar: smashingbrother@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Nintendo 64 met een of twee controllers, minimaal drie spellen waaronder Goldeneye of Rainbow Six (rumblepack of memorycard), alle kabels, voor ongeveer ƒ200,- (over de prijs valt te onderhandelen). Tel:053-4281390 of mail naar freekmulder@hotmail.com.

Te koop: Een Nintendo64 met twee controllers (geel en grijs) en een Madcatz-racestuur met pedalen en twee spellen (ISS 64 en Zelda 64) alles is compleet met doosje en boekje en in zeer goede staat. En dit voor maar ƒ300,- Over de prijs valt te onderhandelen. Voor meer info Tel:06-24929210 Roderick (omgeving Bilthoven).

Te koop gevraagd:Army Men voor de N64. Ik wil hem wel ruilen tegen een van mijn spellen of hem van je kopen. Over de prijs worden we het dan wel eens. Tel:050-5777887 (Groningen) en vraag naar Marc.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation met memorycard, 2 controllers, 12 spellen (Parasite Eve 2, Syphon Filter 2, GT 2 enz), een euro-av kabel en een paar demo cd's voor f 350,- Tel:0524-562536 (omgeving Gramsbergen) en vraag Rens of mail naar: rensm@dds.nl

Gevraagd: Omgebouwde PlayStation met twee controllers (liefst één dualshock) en een memorycard. De prijs moet tussen de ƒ150,- en de ƒ200,- liggen. Tel:0223-644471 of mail naar: e-m@il;thengel@wxs.nl.

Te koop: Omgebouwde PlayStation (in prima staat) met alle kabels, twee dualshock-controllers, een memorycard, zesentwintig spellen (onder andere: Driver 2, THPS 1+2, Command and Conquer, GTA 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter 2, Colin McRae Rally 2.0 en nog meer + een aantal demo's). Vraagprijs ƒ425,- Mail me dan op freekthaman@dolfijn.nl of bel 0168-328308 en vraag naar Freek.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee controllers, elf spellen onder andere: Tony Hawk 2, Spiderman, Fifa 2001, twee memorycards, opbergset. Alles bij elkaar voor slechts ƒ400,-. Tel:024-6413446 (omgeving Wijchen) en vraag naar Jorn.

Te ruil gezocht: Een omgebouwde of normale PlayStation, zonder memorycards, wèl met één of meer controllers zonder games. Ruilen tegen een Nintendo 64, twee maanden oud, met twee controllers, een rumblepack, en zes topgames! Tel:070-3951495 (omgeving Den Haag) en vraag naar Abdullah. Mobiel: 0624448617 of mail naar: abdullah_hadi_karim@hotmail.com

Te koop: PlayStation 2 met twee dualshock 2 joypads, PS2 memorycard, demo, verticale steun en de spellen SSX en Smugler's Run. Zo goed als nieuw en één maand oud. Alles bij elkaar was het nieuw ƒ1660,-.Nu voor ƒ1475,-. Tel:0346-562152. (midden Nederland).

Te koop: Omgebouwde PlayStation, doet het nog goed, met veel spellen 1 dualshock, 1 gewone controller en twee memorycards. Prijs: ƒ250,- of mail naar: leijten@adres.nl.

Gevraagd voor PlayStation: Goedkope explorer. Tel:06-28185677.

Te koop: PlayStation met een analoog controller (dualshock), een memorycard, en de volgende spellen: Wild 9, Oddworld: Abe's Exoddus, Gran Turismo 2, Tomb Raider4. Alles is origineel. Voor de snelle bellers: drie demodisks. Prijs: ƒ300,-. Tel:0165-569710 (omgeving Roosendaal) en vraag naar Sjoerd. Bellen na 18.00 uur.

Gezocht : Omgebouwde PlayStation met één of twee controllers en een memorycard. Prijs rond de ƒ150,- (moet wel in goede staat zijn). Als je FF9 hebt, koop ik het ook voor ongeveer ƒ75,-/ ƒ100,-. Eventueel kan je het ook ruilen voor mijn Game Boy Color + ƒ 50,- of + ƒ 100,-als je FF9 hebt. Mail naar: kornfreaknl@yahoo.com (moet in omgeving van Rotterdam zijn).

Te koop: PlayStation Xplorer cd 9000 version ƒ50,-. Tel:0612386907 en vraag naar Tim. Bellen na 18.00 uur.

SEGA

Te koop: Dreamcast, één controller, memorycard, demo, boot-cd, internet-cd en acht supertoffe spellen: Soul Calibur, Crazy Taxi, Shenmue, NBA2K, Metroplis Street Racer, Ecco, RE: Code Veronica, Virtua Tennis. Prijs: ƒ699,-. Tel:070-3253511 (omgeving Den Haag) en vraag naar David. Tussen 18.00 uur en 21.00 uur bellen.

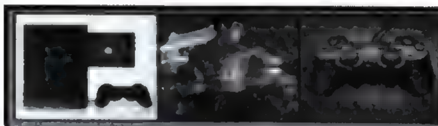
■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

Sega dreamcast, nu fl. 399,-

- inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Playstation 2 nu leverbaar, fl. 1149,- bij aankoop van 3 games fl. 1099,-

Playstation

Titel	Prijs
007 RACING	119.95
A-2 RACER 3	49.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
BATMAN OF FUTURE	69.95
BEATMANIA + T.T.	99.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
COLIN MCRAE	54.95
COLIN MCRAE 2	119.95
CRASH BAN. 1/2/3	54.95
DE SMURFEN	59.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S ALADDIN	109.95
DISNEY'S DINOSAUR	59.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DONALD DUCK	99.95
DRIVER 2	99.95
F1 2000	59.95
FIFA 2000	59.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	149.95
GEKIDO	39.95
GTA 2	59.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MUPPET RACEMANIA	69.95
MUSIC 2000	79.95
NEED F. SPEED 5	59.95
PAC MAN WORLD	79.95
RALLY CHAMP.	39.95
RAYMAN 2	99.95
RESIDENT EVIL 3	59.95
SOUTH PARK	39.95
SOUTH PARK RALLY	39.95
SPIDERMAN	119.95
STR. FIGHTER AL. 3	39.95
STR. FIGHTER COL. 2	39.95
STR. FIGHTER EX 2	39.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TENCHU 2	119.95
THE LEG OF DRAGOON	109.95
THE NEXT TETRIS	39.95
THE WORLD IS NOT E..	119.95
THEME PARK WORLD	39.95
TOM & JERRY	69.95
TOMB RAIDER 5	119.95
TOMORROW NEVER D.	54.95
TONY HAWK	54.95
TONY HAWK 2	119.95
TOY STORY 2	54.95
WORMS ARMAGEDD.	59.95
WORMS PINBALL	39.95

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
FERRARI STUUR	129.95
PIRANHA MEM. CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE) MET GRATIS 2e PAD	299.00
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM. CARD	34.95
SONY MULTITAP	69.95
X-PLORER 9002	99.95

Playstation 2

Titel	Prijs
AQUA AQUA WETRIX	89.95
ARMORED CORE	139.95
BILLIARD MASTERS	139.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DISNEY'S DINOSAUR	149.95
DONALD DUCK	149.95
DRIVING EMOTION	139.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
ETERNAL RING	139.95
EVERGRACE	139.95
F1 CHAMPIONSHIP	149.95
F1 SEASON 2000	149.95
FANTAVISION	139.95
FIFA 2001	149.95
GRADIUS 3 & 4	129.95
INT. SUP. SOCCER	129.95
INT. TRACK & FIELD	129.95
JUNGLE BOOK	149.95
KESSEN	139.95
MADDEN 2001	139.95
MIDNIGHT CLUB	139.95
MOTO GP	139.95
NBA 2001	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ORPHEN	139.95
POOL MASTERS	139.95
RAYMAN REVOLUTION	149.95
RC REVENGE	129.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RIDGE RACER 5	139.95
ROBOT WARLORDS	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLERS RUN	139.95
SSX	139.95
STUNT GP	139.95
SUPER BUST A MOVE	129.95
SURFING H30	139.95
SWING AWAY GOLF	139.95
TEKKEN TAG	139.95
THEME PARK WORLD	139.95
TIME SPLITTERS	139.95
TOP GEAR DEVIL	139.95
UNREAL TOURNAME.	139.95
WILD WILD RACING	139.95
WINTER X GAMES	129.95
X SQUAD	139.95

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
ACTION REPLAY	99.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD REMOTE	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
MULTITAP	109.95
PLAYSTATION 2	1149.00
Ps2 VIRTUAL DOLBY SPEAKERSET	599.00
RFU ADAPTER	59.95
RGB KABEL	29.95
SUPER VHS KABEL	59.95
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

Titel	Prijs
4 WHEEL THUNDER	79.95
AEROWINGS	59.95
AEROWINGS 2	129.95
BLUE STINGER	79.95
BUGGY HEAT	59.95
BUST A MOVE 4	79.95
CAESARS PALACE 2	79.95
CAPCOM VS SNK	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DAVE MIRRA	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	79.95
DINO CRISIS	129.95
DONALD DUCK	129.95
ECCO	129.95
F-1 WGP 2	129.95
FERRARI F355	99.95
HALF-LIFE	129.95
JET SET RADIO	129.95
LE MANS 24	99.95
LOONEY TUNES RACE	99.95
MARVEL VS CAP. 2	129.95
METROPOLIS STR. R.	129.95
NBA 2K	129.95
NHL 2K	129.95
POWER STONE 2	129.95
QUAKE 3 ARENA	129.95
RAILROAD TYCOON 2	129.95
RE-VOLT	59.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RESIDENT EVIL 3	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA EXTREME SP.	129.95
SEGA GT	129.95
SHADOWMAN	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SPACE CHANNEL 5	129.95
SPAWN	129.95
SPEED DEVILS	59.95
STAR WARS RACER	129.95
STR. FIGHTER 3	129.95
STREET FIGHTER A. 3	79.95
SUPER RUNABOUT	129.95
SUZUKI ALSTARE	59.95
SYDNEY 2000	79.95
TOKYO HIGHWAY 2	129.95
TOMB RAIDER 4	79.95
TOMB RAIDER 5	129.95
TONY HAWK 2	129.95
VIRTUA TENNIS	129.95
VIRTUAL ATHLETE	129.95
WORMS ARMAGEDD.	79.95
WWF ATTITUDE	59.95

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY	109.95
DREAMCAST GUN	129.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA KEYBOARD	129.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Gameboy color

Titel	Prijs
ASTERIX & OBELIX	69.95
BABE & FRIENDS	24.95
BLADE	79.95
BUFFY THE VAMPIRE	79.95
BUST A MOVE MILL.	79.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CHESSMASTER	39.95
CHICKEN RUN	79.95
DAFFY DUCK	79.95
DAVE MIRRA	79.95
DE SMURFEN 3	69.95
DISNEY'S ALLADIN	79.95
DONALD DUCK	79.95
DONKEY KONG	79.95
GTA 2	79.95
KONAMI COLLECT. 2	39.95
LEGO ALPHA TEAM	79.95
LOONY TUNES	79.95
LUCKY LUKE	69.95
MARBLE MADNESS	24.95
MARIO TENNIS	79.95
METAL GEAR SOLID	39.95
POKEMON PLUE	79.95
POKEMON PINBALL	79.95
POKEMON RED	79.95
POKEMON TRADING	89.95
POKEMON YELLOW	59.95
RAYMAN	79.95
ROADSTER	39.95
ROLAND GARROS	39.95
SPIDERMAN	79.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER MARIO DX	79.95
TETRIS DX	59.95
THE LION KING	79.95
TOM & JERRY	79.95
TONY HAWK 2	79.95
TOY STORY 2	79.95
TWEETY''S ADVENTURE	79.95
WARIO LAND 2	79.95
WARIO LAND 3	79.95
X-MEN MUTANT ACAD.	79.95
X-MEN MUTANT WARS	79.95
ZELDA DX	79.95

GAMEBOY COLOR:

Kleur	Prijs
BLAUW	189.95
GEEL	189.95
GROEN	189.95
PAARS	189.95
ROZE	189.95
TRANSPARANT	189.95

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER	19.95
ADAPTER + ACCU	34.95
CARRY CASE	29.95
LINK KABEL	24.95
LOSSE GB DOOSJES	2.50
WORM LIGHT	24.95
XPLODER	89.95

Nintendo 64

Titel	Prijs
ALL STAR TENNIS	39.95
ARMORINES	39.95
BATMAN OF FUTURE	129.95
BEETLE ADVENTURE	59.95
BLUES BROTHERS	129.95
BUST A MOVE 3DX	59.95
CARMAGEDDON	39.95
CASTLEVANIA	59.95
CASTLEVANIA 2	59.95
CHAMELEON TWIST 2	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EX.	159.95
EXTREME G	39.95
F-1 WGP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
F1 RACING SIM.	129.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	129.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	59.95
INT. SUP. SOC. 2000	139.95
LYLAT WARS	59.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	69.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
MONACO GP 2	39.95
NUCLEAR STRIKE	59.95
PAPERBOY 64	39.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	59.95
POKEMON STADIUM	159.95
POWER RANGERS	149.95
PREMIER MANAGER	79.95
RAMPAGE 2	39.95
ROAD RASH 64	39.95
ROCKET	59.95
SHADOWMAN	59.95
SOUTH PARK	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
THE WORLD IS NOT E.	129.95
TOM & JERRY	129.95
TONIC TROUBLE	59.95
TOP GEAR RALLY 2	59.95
TUROK 3	79.95
TUROK RAGE WARS	39.95
VIGILANTE 8 2	39.95
WCW MAYHEM	59.95
WIPEOUT 64	39.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

Artikel	Prijs
ACTION REPLAY	129.95
JOYPAD	69.95
MEMORY CARD	59.95
MEMORY + RUMBLE	49.95
RUMBLE PACK	25.00

Pc cd rom

Titel	Prijs
AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF EMP. ADD ON	69.95
AGE OF WONDERS	29.95
ALICE	89.95
AMSTERDOOM	29.95
ARMAGEDDON COL.	29.95
B-17	79.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
BLAIR WITCH 1/2/3	69.95
CASTR. HONDA 2000	19.95
CH. MANAGER 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE 3	89.95
DEUX EX	89.95
DIABLO 2	89.95
DRIVER	29.95
ESCAPE FR. MONKEY I.	89.95
F1 2000 SEAS. 2000	99.95
FIFA 2001	99.95
GIANTS	89.95
GP 500	19.95
GRAND PRIX 3	89.95
GUNSHIP	19.95
HALF-LIFE + ADD ON	59.95
HITMAN	89.95
INDIANA JONES	29.95
LEGO TITELS VANAF	29.95
MADDEN 2001	89.95
MECHWARRIOR 4	89.95
MORTYR	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NHL 2001	89.95
NO ONE LIVES FORE.	89.95
ONI	89.95
OUTCAST	29.95
PHARAO GOLD	89.95
PRO RALLY 2001	89.95
PROJECT I.G.I.	89.95
RAINBOW SIX COVERT	69.95
RED ALERT 2	89.95
ROLLER COASTER	39.95
ROLLER C. BOCHTIGE	49.95
SIM CITY 3000	49.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR WARS PHANTOM	19.95
STAR WARS STARFL.	19.95
STAR WARS X-WING	19.95
SUDDEN STRIKE	89.95
SWAT 3 ELITE	89.95
THE MUMMY	89.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS	89.95
THE SIMS-RIJKE LEVEN	69.95
THEME PARK WORLD	49.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	79.95
WARCRAFT 2	29.95

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Playstation aanbiedingen top 10

1	driver	39.95
2	metal gear	54.95
3	tekken 3	54.95
4	crash team racing	54.95
5	rainbow six	34.95
6	lego racers	29.95
7	rayman	39.95
8	the next tetris	39.95
9	lego rock raiders	29.95
10	gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1	house of the dead 2	59.95
2	soul calibur	79.95
3	sonic adventures	79.95
4	tokyo highway	39.95
5	monaco gp	39.95
6	chu chu rocket	25.00
7	hydro thunder	39.95
8	trick style	39.95
9	snow surfers	59.95
10	hidden & dangerous	79.95

Nintendo 64 aanbiedingen top 10

1	army men	39.95
2	lego racers	29.95
3	pokemon snap	99.95
4	battletanx	39.95
5	top gear overdrive	39.95
6	v-rally '99	39.95
7	world driver ch.	59.95
8	re-volt	39.95
9	daikatana	59.95
10	gex 3	39.95

Bestel nu: 050-3112632 of www.nedgame.nl !!!

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 174,- gratis!!!
verzendkosten voor consoles/ stuurtjes fl. 20,-



Kom naar één van onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4

Ongelofelijk veel keus voor elk systeem van 8 tot 128 bit!!



Aanbieding!!!

Gloednieuwe super nintendo inclusief 1 joypad en vijf verschillende mario spellen, nu slechts

129.95



Te koop: Dreamcast met garantie, twee controllers, twee VM cards, één rumblepack, modem + Internet-cd, bootdisk en dertien spellen onder andere: Shenmue, MSR, Soul Calibur en Jet Set Radio. Vraagprijs ƒ850,-. Tel:079-3165147 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar Lars.

Gevraagd voor Saturn: Sonic spellen. Liefst Sonic Jam, maar met een andere ben ik ook heel blij. Ik ben bereid er ƒ50,- voor te geven, zeker voor Sonic Jam. Tel:020-6402597 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Adam of mail naar: adamvansanten@hotmail.com.

Gezocht: Sega Rally deel 1. Ik zoek het originele spel (dus geen kopie), in goede staat met handleiding om mijn verzameling te completeren. Over de prijs worden we het wel eens! Tel:06-10020011 of mail naar: gbunschoten@hotmail.com

Te koop: Dreamcast (met garantie/handleiding/doos), zo goed als nieuw, twee controllers, visual memorycard, dertig demo's met internet-optie en vijfenvijftig topspellen onder andere: Crazy Taxi, MSR, Code Veronica, Grandia II, Shenmue, Ecco en nog veel meer toptitels. Alles in één koop. Prijs: ƒ900,-. Tel:030-6990139 (omgeving Utrecht) en vraag naar Sebastiaan of mail naar: j.w.s.pin@planet.nl.

Te koop: Megadrive 2 16-bit met één controller en de volgende acht spellen: DJ Boy, Home Alone, Champion Soccer, Quackshot, VR Troopers, Altered Beast, Kid Chameleon en 6-in-1 spel met o.a. Streets of Rage en Golden Axe. Dit alles kost ƒ250,-. Als je interesse hebt bel je 026-3112538 (omgeving Arnhem) en vraag je naar Rob.

Te koop aangeboden: Dreamcast, twee controllers, 1 VMU, Madcatz stuur, negen spellen waaronder MSR, Resident Evil 2, Speed Devils en Sega Rally. Prijs: ƒ600,-. Valt over te praten. Interesse? Tel:035-5318037 (omgeving Laren) en vraag naar Friso.

Te koop : Een Saturn met twee controllers, kabels en memorycard. Prijs : ƒ150,-. Met vier spellen is de prijs: ƒ180,-. Tel:0166-672036 en vraag naar Maurice (geen vervoer). Bellen na 17:00 uur.

Te koop: Dreamcast met VMU, twee controllers, internet cd, demo en zeven spellen, waaronder Soul Calibur, Crazy Taxi en Sonic Adventures. Snelle bellers krijgen Virtua Tennis, Hidden & Dangerous, Boot CD en House of the Dead 2 met gun erbij. Prijs: ƒ500,-. Tel:010-4491312 (omgeving Rotterdam) en vragen naar Thierry.

PC

Te koop: Pentium 1 met 225Mhz, 81Mb ram, 4Mb 3D kaart, 1.2 Gb HD, 16 speed cd-rom, Windows 98, 10 Mbit netwerkkaart en gratis een 486 66Mhz PC met 8Mb Ram en 250 Mb HD en extra 130 Mb HD en de volgende spellen: Unreal, Speedboat Attack, Strike Point, Rally Championship, Mortal Kombat 3 en enkele demo's cd's. Prijs ƒ600,-

Te koop voor PC: DivX Gamestudio ƒ45,-, Red Alert gamepakket ƒ40,-. Mail naar Zanden175@zonnet.nl (Omgeving Harderwijk). Geen vervoer.

Gezocht voor PC: Het spel: Game, Set and Match. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar:pim124@hotmail.com (omgeving Wageningen).

Te koop: 486DX met toetsenbord en cd-rom speler en een muis en een paar spellen. Het kost ƒ200,-. Tel:0714027798 (omgeving Rijnsburg) en vraag naar Robert of mail naar: boem33@hotmail.com.

Gezocht: Codes voor Fifa 2001, Need For Speed 5 en Croc 2. Reacties graag sturen naar: tbrum@freemail.nl.

Te koop/ te ruil voor PC: Madden 2001 (ƒ25,-), F1 2000 (ƒ15,-) of ruilen tegen Swat 3 en/of Age of Empires 2. Mail naar: erik.bosman@wanadoo.nl.

Te koop: Trust Formula 1 Race Master voor de PC inclusief alle kabels, pedalen en het spel Ignition. Het stuur is makkelijk aan een tafel of bureau vast te maken. Prijs: ƒ 50,-. Interesse? Tel:026-3112538 (omgeving Arnhem) en vraag naar Rob.

Te Koop PC-spellen: Superbike 2000 ƒ7,50, Road Rash ƒ10,-, Mortal Kombat 4 ƒ5,-, Dungeon Keeper 1 en Gold ƒ15,-, Dungeon Keeper 2 ƒ25,- en Commandos ƒ25,-. Tel:0612386907.

Te koop gevraagd voor PC: Civilization: Call to power. Over de prijs worden we het wel eens. PS. Het mag ook Call to Power 2 zijn! Tel:0297-273899 (omgeving Mijdrecht) en vraag naar Michael of mail naar:sh638927@12move.nl.

Gevraagd voor PC: Sim Copter en Creatures 3. Ik wil ruilen tegen The Sims, RC Tycoon, Vangers of Worms, Armageddon. Prijs: ƒ15,-per stuk. Tel:0115-441729 en vraag naar Tim of stuur een mailtje naar: hardrockingtim@hotmail.com.

Te koop: A2 Racer 4 (De politie slaat terug) compleet met doos en gebruiksaanwijzing voor ƒ25,-. Tel:06-19510036 of mail naar: 1dennis@dolfijn.nl.

Gevraagd: Een redelijk goedkope maar ook redelijk goede cd-brander, over de prijs worden we wel het wel eens, niet meer dan ƒ250,-. Mail naar: utopia@glidewood.myweb.nl om contact op te nemen.

Te koop: 3D kaart Diamond Viper v550, 16 Mb geheugen. Prijs circa: ƒ100,-. Tel:0618490307 (omgeving Beetsterzwaag, Friesland). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Fifa 2001 ƒ15,- , Triple Play BaseBall 99 ƒ15,- , Theme Park World ƒ15,- , Tiberiun Sun ƒ15,-. Tel:0610597480 (Omgeving Rotterdam). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de PC: Vampire ƒ65,-, Red Alert II ƒ65,-, Diablo I + II ƒ60,-, Theme Park World ƒ45,-, Soul Reaver ƒ35,-, Urban Chaos ƒ35,-, Music 2000 ƒ30,-, Virtual Pool II ƒ25,- En nog een hoop Magix soundpools. Alles met doos en handleiding. Ik heb een paar demo cd's voor de snelle bellers. Tel 010-4385168 (omgeving Spijkenisse) en vraag naar Ivo of mail: j.metz@wandaoo.nl. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Compleet met doos en handleidingen: LBA2, TD4, Beasts & Bumpkins, A2 Racer2, Redline Racer, Carmageddon, Sin, Grand Touring en Apache Havoc: ƒ100,-. Ook los te koop. Mail naar: r.kleihorst@hccnet.nl

DIVERSEN

Te koop: Dragonball Z en Dragonball Final Bout voor omgebouwde PlayStation. Prijs: ƒ50,-. Tel:077-3985437 en vraag naar Luc.

Te koop: C&C Tiberian Sun ƒ15.-, C&C 95 samen met Civilization 2 ƒ20,-, NFS3 ƒ5-, Krush Kill and Destroy ƒ10,-, Strike Point ƒ5,-, Fifa 99 ƒ5,-, Fifa 2000 ƒ10,-, GTA2 ƒ10,-, Driver ƒ10,-, Streetwars ƒ10,-, Red Alert2 ƒ20,-, Swat3 ƒ15,-. Alles samen voor ƒ110,-. Tel:0610213567 (omgeving Heerenveen) en vraag naar Pieter of mail naar: van_der_wal_pieter@hotmail.com.

Te koop: MSX 1 + recorder + joystick + spel: Flying Fighters met volledige handleiding en kabels ƒ50,- of mail naar: erds@dolfijn.nl of Tel:06-28731842 (omgeving Leeuwarden)

Te ruil:Jouw Theme Hospital tegen mijn: Men in Black of Tomb Raider Platinum of G.T.A of South Park. Bellen kan naar Tel:0612441166 of 0314381051. Vraag naar Boris. Bellen na 15.15 uur. Geen vervoer.

Te koop/te ruil. B-17(originele) Flying Fortress. Prijs:ƒ75,-. Pas twee dagen oud. Te koop wegens te hoge systeemeisen. Ruilen kan ook tegen Tigerwoods PGA Tour 2001 of Microsoft Links 2001.

Te koop: Verzameling Magic Cards. Ongeveer drieduizend kaarten waarvan ongeveer honderddertig zeldzame kaarten. Prijs: ƒ699,-. Mail naar: tom.vincent.straatman@12move.nl of bel 0591-635379 (omgeving Emmen)

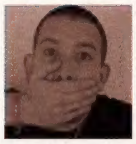
Te koop: ongeveer tweehonderdvijftig Pokémon kaarten. Ik heb de hele Jungle serie bijna compleet (mis drie kaarten). Prijs: ƒ150,-. Tel:0591635379 (omgeving Emmen) of mail naar: tom.vincent.straatman@12move.nl

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Mark Friederichs
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 10.00-16.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, David Boiten, Niels Broszat
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanagers: Janet Robben, Wilco van de Kuijt, Jaap Verschoor, Hafid Ouchen,
tel 023-5463366
fax 023-5465508
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00-17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs f 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

NIET EENS MET EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!






We hebben nog niet genoeg 'Second Opinions' van jullie ontvangen, daarom herhalen we de oproep uit ons vorig nummer. Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan is er gelukkig vanaf nu de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dus dit is eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL


>c12
****ALIENS ARE OUT TO STRIP THE WORLD OF CARBON. THE REALLY BAD NEWS IS YOU'RE MADE OF IT.****
18% van het menselijk lichaam bestaat uit koolstof, zonder koolstof is er geen leven op aarde. In (c-12) moet je vechten om je huid en jezelf te redden. Laat zien waar jij van gemaakt bent en vecht voor je leven!
>> COME ON, LET'S SEE WHAT YOU'RE MADE OF >>
PS one
www.nl/be.playstation.com
(c-12)
PlayStation
>>


Stuur een
darkmail
naar een vriend,
en win!
darkmail
vanaf 16 april
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
Maak kans op een
Playstation 2,
Games, T-shirts....
www.aloneinthedark.com
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PAL
INFOGRAMES
DARKWORKS
PlayStation
GAME BOY COLOR
Dreamcast
PC CD ROM
PlayStation
PlayStation 2
Copyright® All rights reserved. All logo's characters and trademarks are the property of their respective owners. © INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES.
INFOGRAMES
DARKWORKS